2CD
132 strony!

Dark Colony
pełna wersja gry!!!

# CD-ACTION

Numer 05/99 (36)
Maj 1999
Cena 14 zł 99 gr

INDEX: 384561
ISSN: 1426-2916

Mega-recenzje:

X-Wing Alliance

Aliens vs Predator

TOCA 2

Redline

Pentium III
- przyszłość procesorów

Diamond RIO
- pierwszy w Polsce test

www.silvershark.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Silver Shark
ISSN 1426-2916
05

Firma Wysyłkowa

# Wirtualny Świat®

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

## tel./fax (0-22) 673 68 04

Pracujemy Pn-Pt od 9 do 18

**TYLKO U NAS KOSZTY WYSYŁKI WLICZONE W CENĘ PROGRAMU!**

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CD PROJEKT - jednego z największych polskich dystrybutorów gier.

## Wirtualny Świat poleca

### AIRLINE TYCOON PL

Airline Tycoon to manager, w którym gracz będzie musiał wykazać się umiętnościami zarządzania liniami lotniczymi. Należy planować zakupy samolotów, kalkulować ceny biletów na poziomie zapewniającym zysk a jednocześnie wykańczającym konkurencję i otwierać nowe połączenia do najatrakcyjniejszych miejsc na Ziemi.

### SETTLERS III PL

3 różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków. **Kupując Settlers 3 PL otrzymasz gratis Settlers 1 PL + koszulkę Settlers 3**

### BALDUR'S GATE PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Olbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. **Najlepsi polsce aktorzy: Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kowalewski, Gabriela Kownacka, Marian Opania, Jan Piechociński, Wiktor Zborowski.**

W naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy w wersji PC CD ROM

### GRY i PROGRAMY

| | |
|---|---|
| Abe's Exodus | 149 zł |
| Baba Jaga i zaczarowane gęsi PL | 49 zł |
| Black Dahlia | 169 zł |
| Civilization: Call to Power | tel. |
| Commandos | 159 zł |
| Deer Hunter 2 | 119 zł |
| Duna 2000 | 155 zł |
| Euro Plus+ Pro. Pack | 329 zł |
| Euro Plus+ Deutsch Pro. Pack | 339 zł |
| Extreme G 2 | 99 zł |
| Falcon 4.0 | 165 zł |
| Fifa 99 | 149 zł |
| Final Fantasy VII | 165 zł |
| Footbol Manager 99 | 149 zł |
| Half-Life | 159 zł |
| Heretic 2 | 149 zł |
| Heroes od Might & Magic III | tel. |
| Hexplore | 159 zł |
| Industry Giant | 145 zł |
| Jedi Knight + Mysteries of the Sith | 159 zł |
| King Quest 8: Mask of Eternity | 155 zł |
| Lego Island | 149 zł |
| Lempack 2 | 169 zł |
| MechCommander | 155 zł |
| Megapak 9 | 169 zł |
| Mortal Kombat 4 | 145 zł |
| Motoracer 2 | 145 zł |
| Ms. Age of Empires Rise of Rome Exp. | 169 zł |
| Ms. Combat Flight Simulator | 229 zł |
| Myth 2 | 149 zł |
| Need for Speed III | 149 zł |
| NBA live 99 | 149 zł |
| Quake 2 | 149 zł |
| Quake 2 Ground Zero | 99 zł |
| Quest for Glory: Dragon Fire | tel. |
| Peoples General | 155 zł |
| Popolous 3 PL | 149 zł |
| Pyl | 139 zł |
| Rainbow Six | 159 zł |
| Rally Road Tycoon 2 | 159 zł |
| Resident Evil 2 | 155 zł |
| Rollcage | 149 zł |
| Sin | 155 zł |
| Star Wars: Encyklopedia | 129 zł |
| Star Wars: Rouge Squadron | 159 zł |
| Tomb Raider 3 | 155 zł |
| Top Gun 2 | tel. |
| Turok 2 | 155 zł |
| Ultima On-line | 229 zł |
| Unreal | 149 zł |
| War Games | 145 zł |
| X-Files The Games | 159 zł |
| X-Wing Collectors Series | 159 zł |
| X-Wing vs Tie-Fighter + Ballance of Power | 159 zł |

### SUPER CENA

| | |
|---|---|
| A.D. 2044 | 45 zł |
| Abe's Oddysey | 59 zł |
| Armored Fist 2 | 59 zł |
| Battle Isle 2 + Titans Legacy PL | 35 zł |
| Bioforge | 35 zł |
| Creatures | 59 zł |
| Dark Reign | 59 zł |
| Diablo | 69 zł |
| Dreams to Reality | 49 zł |
| Dungeon Keeper PL | 55 zł |
| Earth 2140 PL | 49 zł |
| Extreme Assault PL | 35 zł |
| HoM& M 2: Price of Loyality | 79 zł |
| Gex 3D | 99 zł |
| Imperialism | 69 zł |
| Imperium Galactica | 69 zł |
| Interstate 76 | 69 zł |
| Interstate 76: Arsenal | 99 zł |
| Książe i Tchórz | 55 zł |
| Knights&Merchants PL | 49 zł |
| Lemmings Pak | 49 zł |
| Lew Leon | 49 zł |
| Lomax | 49 zł |
| Nowy Teenagent | 19 zł |
| Quake | 69 zł |
| Panzer General II | 69 zł |
| Redline Racer | 59 zł |
| Sensible Soccer 98 | 49 zł |
| Shadow over Riva | 49 zł |
| Spellcross - Ostatnia Bitwa PL | 49 zł |
| Target | 59 zł |
| The Settlers | 25 zł |
| The Settlers II: Nowe Misje PL | 25 zł |
| Total Anihilation | 69 zł |
| Wing Commander V | 79 zł |
| Z + misje | 69 zł |

**SV 234 Analogowo-cyfrowy pad do PC**

**PC POWER PAD PRO**
Wybór pomiędzy joystikiem a padem. 6 x fire, autofire, autocentrowanie

**PC Joystick D5 firmy Destiny**

Joystick analogowy, 8 przycisków fire, 4 Way View, programowalny, przepustnica, ergonomiczny kształt

**KIEROWNICA FORCE FEEDBACK**

- kierownica do PC
- w zestawie pedały
- wbudowany dual shock
- rajdowa dźwignia zmiany biegów
- do kierownicy dołączone pełne wersje gier: **Need for Speed III** i **Andretti Racing**

**UWAGA! WIELKA PROMOCJA!**

## 2 GRY W CENIE 1

Promocja trwa do końca maja lub do wyczerpania zapasów.

**Co zyskujesz kupując u nas:**

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

# SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

www.timsoft.pl

94) 346-11-57

ZÓW PRZEZ TELEFON

www.timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20.04.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godz. 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem **C5** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211.**

TTLERS III | PHANTASMAGORIA II | SIM CITY 3000 | KNIGHTS & MERCHANTS | ALPHA CENTAURI | FALL WEISS 1939

**/AGA PROMOCJA!!!** Do każdego zamówienia bezpłatnie: karta rabatowa orowy katalog. Zamawiając 2 lub więcej programów (także edukacyjnych) ymasz dodatkowo (jeśli choć jeden z nich oznaczony jest w cenniku literą): ıakat lub podkładkę pod mysz - dla gier oznaczonych literą **"I"** lub **"M"**, ad SV230* (PC, dwa przyciski fire, autofire) - dla gier oznaczonych literą **"P"**.
*) *Pad SV230 dostępny jest także poza promocją w cenie 50 zł.*

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| pe's Exodus | 149,00 | M Great Battles of Hannibal | 79,95 | P Rainbow 6 | 155,00 |
| ce Ventura-Psi Detektyw | 69,00 | P GTA-London-Misje | 89,95 | Rayman Designer | 59,95 |
| ge of Emp: Rise of Rome | 169,00 | Hearts of Darkness | 155,00 | Reah,DVD | 169,00 |
| ge of Empires | 169,95 | P Heavy Gear | 49,95 | Realms Of Arkania | 29,95 |
| ge of Empires 2 | 229,00 | Heretic 2 | 155,00 | I Recoil | 99,95 |
| r Warior III 3DFX | 89,00 | HEROES MIGHT & MAGIC 3 | 145,00 | Redline Racers | 59,95 |
| fa Centauri | 155,00 | Heroes of Migh & Magic | 49,95 | Requiem | 159,00 |
| nno 1602 PL | 155,00 | Heroes Of Might& Magic 2 | 99,95 | I Resident Evil 2 | 155,00 |
| mored Fist 2 | 59,95 | P Hexen II | 49,95 | P Return to Krondor | 155,00 |
| ldurs Gate PL | 155,00 | Hopkins FBI | 69,00 | Rival Realms PL | 99,95 |
| ttle Isle II+misje PL | 29,95 | M IF/A 18 E Carrier | 99,00 | P Sanitarium | 155,00 |
| ttlegr.-Napoleon in Russia,CD | 89,00 | P Imperialism | 49,00 | Scorcher | 29,95 |
| ttlegr.-Prelude to Waterloo,CD | 89,00 | P Imperialism 2-Age of Exploration | 155,00 | M Semper Fi | 79,00 |
| trayal at Antara | 69,95 | M Insane Speedway 2 | 79,95 | Sensible Soccer '98 | 59,95 |
| rthright | 69,95 | Jack Orlando | 49,95 | Settlers | 19,95 |
| ade Runner | 59,95 | Jagged Alliance 2 PL | 69,95 | Settlers 2 | 39,95 |
| ood 2 | 155,00 | Jedi Knight+Mysteries of Sith | 159,00 | Settlers 3 | 145,00 |
| oken Sword II | 59,95 | P King's Quest 8 | 155,00 | Shadow of the Empire (Karta 3DFX) | 79,00 |
| esar 3 | 155,00 | I KKND | 59,95 | Shadows Over Riva | 29,95 |
| pitalism + | 59,95 | Knights & Merchants | 49,95 | Shogo | 69,95 |
| rmageddon | 59,95 | I Książę i Tchórz | 59,95 | I SID MEIER'S GETTYSBURG,CD | 59,95 |
| rmageddon 2 | 149,95 | Kupiec | 39,90 | P Silent Hunter Commander Edit. | 155,00 |
| HAMPIONSHIP MANAGER 3 | 155,00 | I Lands of Lore 3 | 155,00 | Sim Ant | 59,95 |
| mpionship Manager 97/98 | 119,00 | I Lands of Lore II | 59,95 | I Sim City 2000 | 59,95 |
| esmaster 5500 | 49,95 | M Last Bronx | 159,95 | I Sim City 3000 PL | 155,00 |
| lin Mcrae Rally | 159,95 | Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów | 14,95 | M Spearhead | 149,00 |
| mmand & Conquer | 59,95 | I Lego Konstruktor (po polsku!) | 155,00 | Spellcross | 49,95 |
| mmandos | 155,00 | I Lego Loco (po polsku!) | 155,00 | M Star Rangers | 49,00 |
| mmandos-Mission 2 | 109,00 | Lemings Pak | 49,95 | Star Wars Rogue Squad | 179,00 |
| nstructor | 99,95 | M Liberation Day | 79,95 | Star Wars: Supremacy | 119,00 |
| eatures Deluxe | 49,95 | I Little Big Adventure 2 | 59,95 | Starcraft | 155,00 |
| eatures 2:Life Kit | 59,00 | Lomax | 49,00 | Starcraft: Brood War | 79,00 |
| oc | 59,95 | P Lords of the Realms 2 | 69,95 | I Superbike World Championship | 155,00 |
| usader No Remorse | 29,90 | P Luftwafe Commander | 149,00 | I Syndycate Wars | 29,95 |
| rse of Monkey Island | 119,00 | P Lula Virtual Baby (od 18 lat) | 59,95 | Terminator 2029 | 14,95 |
| rk Omen Warhammer | 59,95 | P Lula: the Sexy Empire (od 18 lat) | 69,00 | I Test Drive 4x4 | 155,00 |
| finitive Wargame Collection 2 | 129,95 | M.A.X. 2 | 79,95 | I Theme Hospital | 59,95 |
| lta Force | 155,00 | I Magic & Mayhem | 155,00 | THIEF-THE DARK PROJECT | 155,00 |
| struction Derby II | 39,95 | Man Of War | 29,95 | M Thunder Bridge | 3,00 |
| uble Agent | 49,95 | Mayday | 49,95 | TOCA 2 | 169,95 |
| ke Nukem 3D | 79,00 | P Megapak 9 | 99,95 | Tomb Raider + 4 nowe misje | 99,00 |
| ne 2000 | 99,95 | Mortal Kombat 4 | 145,00 | Tomb Raider 2 | 129,95 |
| ngeon Keeper | 59,95 | Mortyr | 99,95 | Tomb Raider 3 | 155,00 |
| rth 2140 | 49,95 | Myth 2 | 155,00 | I Tone Rebellion | 29,95 |
| rth 2140 Mission Pack | 29,95 | P Nascar Racing 2 | 69,95 | Total Ann.Battle Tactics | 99,95 |
| rth Worm Jim | 49,95 | P Nascar Revolution | 155,00 | Total Annihilation | 69,95 |
| tielon | 69,95 | I NBA 99 | 155,00 | I Trespasser | 99,95 |
| nergency | 49,95 | I Need for Speed 3 | 155,00 | P Ultimate Soccer Man. 98/99 | 49,95 |
| cyklopedia Fogra'99 | 99,00 | I NHL '99 | 155,00 | M Ultra Fighters | 79,00 |
| treme Assault PL | 29,90 | Olympic Games | 59,95 | P Viper Racing | 155,00 |
| 16 Aggressor | 155,00 | M Operational Art Of War | 59,95 | M Virtua Fighter 2 | 99,95 |
| 22 Total Air War | 155,00 | P Panzer Commander | 155,00 | Virtual Chess II | 99,00 |
| II Weiss 1939 | 59,95 | P Panzer General II | 69,00 | Wages Of War | 59,95 |
| llout | 59,95 | P Phantasmagoria | 69,95 | War Wind | 59,95 |
| llout 2 | 155,00 | P Phantasmagoria 2 | 69,95 | Warcraft II Delux Edition | 69,00 |
| FA '1999 | 155,00 | P Pinball 3D | 69,95 | Wargasm | 149,95 |
| ghter Pilot | 99,95 | Pinball Timeshock | 59,95 | P Warhammer 40000 Chaos Gate | 155,00 |
| ghting Force (3Dfx) | 99,95 | P Pitfall | 49,95 | Warzone 2100 | 155,00 |
| al Liberation | 49,95 | I Popolous 3 The Beginning | 155,00 | I Wing Commander Prophecy | 59,95 |
| ng Saucer | 29,95 | Postal | 59,95 | I Worms Armageddon | 155,00 |
| ngsters | 149,95 | P Pyl | 149,95 | M Wrecking Crew | 69,00 |
| t Medieval | 49,95 | Quake 2 Extrem.Net Pak | 79,00 | Wyspa 7 Skarbów PL | 29,95 |
| lden Games 2 | 129,00 | Quake II | 155,00 | X-Wing Collector Series | 165,00 |
| nd Prix Champ. J.H.'98 | 146,00 | Quake II Ground Zero | 99,95 | Z + Misje | 59,95 |
| nd Theft Auto PL | 99,95 | Quake II Reckogning | 99,95 | P Zagadki Lwa Leona | 49,95 |
| eat Battles of Alexander | 69,95 | Rage of Mages | 69,95 | P Zork-Grand Inquistor | 49,95 |
| eat Battles of Caesar | 79,95 | P Railroad Tycoon 2 | 155,00 | | |

**WAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów rzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, mino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę apiec (Win.). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wszystkich niższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.**

### ABC CHEMII

Zakres szkół podstawowej i średniej.

- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

### Język POLSKI Liceum MATURA

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

### ORTOMANIA

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

### MATEMATYKA kl. VII i VIII

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

### GEOGRAFIA

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

### HISTORIA

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowano przez historyka.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| c | 39,99 | Język Niemiecki | 39,99 | Pitagoras WIN Liceum | 79,95 |
| ndo | 96,90 | Literat | 96,90 | Prawo Jazdy '98 | 69,95 |
| ktyk | 59,95 | Matmania | 39,99 | Profesor Henry-Słownictwo | 79,95 |
| lopedia Pow. Fogra'99 | 99,00 | Moja Pierwsze 1 2 3 - Zabawy Mat. | 88,50 | Profesor Henry-Gramatyka | 89,95 |
| lus + Reward Prof.Pack | 379,00 | Moja Pierwsze ABC | 88,90 | Profesor Klaus-Słownictwo | 79,95 |
| lus + Sprach.Deutsch Pak. | 339,00 | New Beat 2000 | 119,00 | Profesor Klaus-Gramatyka | 79,95 |
| Angielski | 39,99 | Ortomania | 39,99 | Word Translator | 199,00 |

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 36
Maj 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
*redaktor naczelny*
Jerzy Poprawa
*z-ca redaktora naczelnego*

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Grzegorz Jaszczyszyn
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
*Dyrektor Wydawnictwa*

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083
Krzysztof Herla
*Kierownik biura*
Daniel Śniegoń
*Prenumerata*

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.
Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY

# 1 Maja - Święto Graczy!

Jurek: Towarzysze! Obywatele! Rodacy! Gracze! Dzięki jedynie słusznej polityce naszej partii, pod światłym przewodnictwem Naczelnego Gracza, zebraliśmy się dziś na naszej majowej, spontanicznej manifestacji (lista obecności podpisana będzie po zakończeniu przemowy; brak podpisu traktowany jest jako ciężkie przestępstwo, karane wstrzymaniem dostaw talonów na gry), by dać wyraz poparcia słusznym protestom mas grających całego świata, ciemiężonych przez wiadome i ciemne siły odwetowych rewanżystów i służalczych psów imperializmu, którzy....

Zbyszek: No no, ale Cię poniosło!

Jurek: Ech, siła przyzwyczajenia. Przez dobrych 20 lat mego życia podobne teksty atakowały mnie pierwszego maja z ekranów telewizora. A te wielogodzinne transmisje z pochodów w Moskwie, a te "delikatne" naciski w szkole, by "dobrowolnie" uczestniczyć w pochodzie... Jak to dobrze, że to już tylko coraz bardziej blednące wspomnienia z przeszłości.

Zbyszek: Kiedyś nawet w takich pismach jak nasze (tj. poświęconych komputerom), w maju we wstępniakach MUSIAŁO znaleźć się coś o Partii, Jedynej Słusznej Drodze, Zwycięstwie Socjalizmu - albo chociaż o Wiecznie Żywym Leninie i Jego Wspaniałych Ideach, Które Wkrótce Ogarną Cały Świat. Swoją drogą ciekawi mnie, kiedy powstanie gra na enginie Quake czy Unreala, symulująca pochody pierwszomajowe. Na szczęście my możemy pogadać o czym innym.

Jurek: Na przykład...

Zbyszek: Na przykład o tym, że realizując Jedynie Słuszne Postulaty Mas Grających, wprowadziliśmy do CDA nowy dział, nazwany "Za pięć dwunasta" i nie jest to bynajmniej poradnik dla początkujących zegarmistrzów.

Jurek: A poświęcimy go beta-wersjom gier. Co to jest "beta-wersja"? Mówiąc w skrócie: jest to PRAWIE gotowa wersja gry, w której jest już wszystko albo prawie wszystko to, co będzie w pełnej wersji. Sama gra jednak jest (albo będzie) jeszcze testowana, podkręcana i ulepszana; mogą w niej zajść nawet dość gruntowne zmiany.

Zbyszek: Dość często zdarza się nam, że producenci podrzucają nam takie właśnie wersje gier, z adnotacją "nie do recenzji". Zatem gry opisywane w tym dziale nie są RECENZOWANE - są tam omawiane nasze wrażenia wywołane graniem w nie. Na recenzje zaś przyjdzie jeszcze czas...

Jurek: Czyli - to coś więcej niż zapowiedzi, ale mniej niż recenzje. A po co to robimy? Dociekliwi, czytając najpierw omówienie beta-wersji, a za jakiś czas recenzję, będą mogli się przekonać, jak wielkie czasem zmiany następują w grach w niemal ostatniej chwili. I zobaczą, że zakup piracki wersji (która często jest właśnie wykradzioną beta-wersją powieloną do sprzedaży na giełdzie), bynajmniej się nie kalkuluje, gdyż za dużo mniejsze pieniądze macie... dużo gorszą grę.

Zbyszek: Ciekawi też jesteśmy, jak zareagowaliście na urodzinowo - trzykompaktowy numer CDA? W chwili gdy piszemy ten wstępniak, dotarło do nas już sporo opinii (głównie mailem) - ale z wielką chęcią poczytamy jak najwięcej listów poświęconych temu wydarzeniu.

Jurek: Możecie to potraktować jako miniankietę. Od Waszych opinii zależy naprawdę bardzo wiele, więc... nie leńcie się, by potem nie żałować!

Zbyszek: Nie będziecie też żałować, czytając ten numer i oglądając CDki z demkami. Naprawdę udało się nam zgromadzić na ten numer kilka potężnych recenzji wspaniałych gier, a i zawartość CDka aż skwierczy od rewelacyjnych demek.

Jurek: Nie będziemy się tu jednak bawić w wyliczankę, od tego macie spis treści i zawartość Cover CD. W każdym razie po jedną z gier wyprawiliśmy się (no, nie wszyscy) aż do Londynu. Wszystko po to, by zadowolić naszych czytelników.

Zbyszek: Tym razem jednak wolimy nie dopisywać przy niej tekstów typu "tylko u nas" czy "exclusive". Jak sami wiecie panuje u nas, w Polsce, zły zwyczaj "olewania" takich uzgodnień, tj. co z tego że "zaklepiemy" sobie wyłączność na recenzję danego tytułu jako pierwsi w Polsce, a potem... widzimy u konkurencji ten sam tytuł czy demo.

Jurek: Niech zamiast takich dopisków przemawiają fakty. A fakty są takie, że dość często odtąd będziemy recenzować rozmaite hitowe gry (na podstawie LEGALNEJ wersji) jako pierwsi w Polsce.

Zbyszek: Zamiast pisać, że mamy coś ekskluzywnego - po prostu tacy będziemy. Nie da się ukryć, że CD-Action cieszy się bardzo dobrą marką na Zachodzie (mieliście tego dowody w poprzednim numerze) i będzie to miało namacalne wyniki w czasie najbliższych miesięcy.

Jurek: Gra fair popłaca...

Zbyszek: Możemy już też zaanonsować, że jeszcze w 1999 roku zamieścimy kilka pełnych wersji gier o "tonażu" GIGAHITÓW. Powiedzmy, że będą to tytuły co najmniej tak głośne i dobre jak Spec Ops i Dark Colony.

Jurek: Naturalnie na razie nie możemy Wam podać co to za gry. Raz, że to nasza tajemnica. Dwa, że być może uda się nam zdobyć gry JESZCZE lepsze od tych, które mamy już zaklepane. W każdym razie jeśli lubicie FPP, TPP czy klasyczne gry akcji, na pewno będziecie szczęśliwi...

Zbyszek: Ciii... nie mów nic więcej. Ściany mają uszy!

Jurek: A na koniec życzymy Wam "by związek nasz bratni ogarnął ludzki ród". Naturalnie myślimy tu o graczach!

Z proletariackim pozdrowieniem:

**GRACZE WSZYSTKICH KRAJÓW - ŁĄCZCIE SIĘ!!! (W Internecie).**

Pierwszy sekretarz,
tow. Zbyszek
*Zbigniew Bański*

Przewodniczący Terenowej Organizacji Partyjnej,
tow. Jurek
*Jerzy Poprawa*

PS. Dziękujemy za wszystkie pozdrowienia i życzenia z okazji 3-cich urodzin CDA.

# Spis treści


## Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 7

## Gry przegląd

Starlancer 13
Force 21 14
Oni 16
Panzer Elite 18
Galleons 20
Daikatana 21
Sinistar 22
Vampire: The Masquerade 23

## Za pięć dwunasta

Hidden & Dangerous 24
Unreal Tournament 25
Driver 26

## Gry recenzje

Aliens vs. Predator 28
Imperialism 2 32
TOCA 2 34
Army Men 2 36
Pro Pilot'99 38
Redline 40
Michael Owen's WLS 99 42
Shogo: MAD PL 43
Luftwaffe Commander 44
Deo Gratias 46
Driver's Education 48
Beavis & Butthead - Bunghole in One 50
Beavis & Butthead Do U 51
F-16 Agressor 52
Gruntz 54
South Park 56
Dominant Species 58
Ultimate Soccer Manager'98 60
Premier Manager '99 61
BlobJob 62
Pro 18 - World Tour Golf 63
Lamentation Sword 64
Eliminator 65
Wages of SiN 66
Zero Critical 69
Battle of Britain 70
SymbioCom 72
Recoil 74
X-Wing Alliance 78
UEFA Championship League Season 98 84
Outburst 87

## Różności

Action Net 90
Scena komputerowa 92
Na Luzie 94
Wywiad z Wiktorem Zborowskim 96
Pomocna Dłoń 98

## Programy użytkowe

2xy 100
II Wojna Światowa 1942 - 43 Przełom 102
Poznaję literki 104
Europlus+ Mosaique 106
Język angielski w praktyce - ćwiczenia i testy 1 107
Mickiewicz - almanach multimedialny 108
Dance Studio 109

## Sprzęt

Jaton MagicDVD 110
Matrox Marvel G200 112
Asus AGP-V3200 114
Hercules Dynamite TNT, Stingray/2 115
Iomega ZIP250 PP 116
Astar PV380 117
Intel Pentium III, Celeron 118
Diamond RIO PMP300 120

## Inne

Prenumerata 122
Action Redaction 126
Tipsy 130


## Indeks gier


Aliens vs. Predator - 28
Army Men 2 - 36
Battle of Britain - 70
Beavis & Butthead Do U - 51
Beavis and Butthead - Bunghole in One - 50
BlobJob - 62
Daikatana - 21
Deo Gratias - 46
Dominant Species - 58
Driver - 26
Driver's Education - 48
Eliminator - 65
F-16 Agressor - 52
Force 21 - 14
Galleons - 20
Gruntz - 54
Hidden & Dangerous - 24
Imperialism 2 - 32
Lamentation Sword - 64
Luftwaffe Commander - 44
Michael Owen's WLS 99 - 42
Oni - 16
Outburst - 87
Panzer Elite - 18
Premier Manager '99 - 61
Pro 18 - World Tour Golf - 63
Pro Pilot'99 - 38
Recoil - 74
Redline - 40
Shogo: MAD PL - 43
Sinistar - 22
South Park - 56
Starlancer - 13
SymbioCom - 72
TOCA 2 - 34
UEFA Championship League Season 98 - 84
Ultimate Soccer Manager'98 - 60
Unreal Tournament - 25
Vampire: The Masquerade - 23
Wages of SiN - 66
X-Wing Alliance - 78
Zero Critical - 69

# Co w numerze czerwcowym?

## Zacznijmy od tego, co najważniejsze

- pełnej wersji gry. W końcu będzie coś dla fanów RPG. A mowa tu o grze STONEKEEP z Interplaya. (Nawiasem mówiąc dobra wieść dla miłośników takich gier: jeszcze w tym roku, gdzieś na jesień, zamieścimy jeden z GIGAHITÓW w kategorii RPG, cierpliwości).

## Recenzje

- cóż, zobaczymy... W każdym razie na pewno będzie Seven Kingdoms 2, RolleCoaster Tycoon (i być może Airline Tycoon), Starsiege, Pool Shark, Lander, North vs South, Viva Football, Sonic 3D, Bird Hunter. To naturalnie tylko skromna część tego, co zobaczycie w kolejnym CDA!

## Dema:

SimCity 3000, Virtual Tennis, MechWarrior 3, Tunguska, Riva Realms, Sports GT Car, Road Wars, Championship Manager 3, Malkari, North vs South, Anno 1602 PL... i to wszystko, co się w międzyczasie ukaże (a na pewno będzie tego sporo).

## Z innych ciekawostek:

baaardzo dużo informacji o najnowszej części Star Wars (tj. o filmie). Unikalne materiały, mnóstwo danych!

### A na koniec ERRATA

Jak się okazuje, Techland NIE JEST dystrybutorem recenzowanego w poprzednim numerze CDA programu Bridge 2000. Sorry za takie podejrzenia, chłopaki :).

**Szukajcie nas w kioskach w okolicach 20.05!**

## Przypominamy, że:

- żółte tło - gra/program w pełnej wersji
- zielone tło - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- czerwone tło - gra wymaga akceleratora, by chciała działać
- niebieskie tło - gra nie potrzebuje akceleratora

*Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...*

*Uwaga: Dość sporo dem rozpakowuje się wstępnie do C:\Windows\Temp, a dopiero stamtąd do wybranego przez gracza katalogu. Dlatego wskazane jest, by na dysku C: mieć sporo wolnego miejsca (najlepiej co najmniej 100-200 Mb).*

*Uwaga 2: W "Zawartości" umieszczono też porady dla mających problemy z grą Spec Ops.*

## KOLEKCJA CDA NR 11

### DARK COLONY

***(Gametek)***

Dziś zapowiadamy znakomity i bardzo grywalny RTS o nazwie DARK COLONY. Recenzowaliśmy go w numerze 10/97, gdzie otrzymał ocenę: 9/10 i znak jakości. Dla przypomnienia: akcja dzieje się na terraformowanym Marsie, na którym dochodzi do starcia pomiędzy bazującą na klasycznej technologii cywilizacji Ziemian i wykorzystującą manipulacje genetyczne cywilizacją Obcych (jeden z ich "żołnierzy" bardzo zresztą przypomina Obcego!). A jakby było mało, to lokalna fauna też zachowuje się czasem niezbyt przyjaźnie...

Dokładną instrukcję znajdziecie w najnowszym Action Plus

Mimo że od premiery gry upłynęło trochę czasu (ostatecznie pojawiła się w drugiej połowie 1997), to gra znakomicie się wybroniła. Grafika do dziś budzi uznanie, dużo efektów świetlnych udowadnia, że nie zawsze potrzeba akceleratora, by olśnić gracza. A i grywalność, jak i AI wroga w pełni dorównują (a nawet przewyższają) wielu współczesnym RTS-om, zaś kilka pomysłów (np. zmiana pory doby) nadal budzi uznanie... Zaś multiplayer (do 8 ludzi) to już sama radość. DC to po prostu "evergreen" - gra, która ZAWSZE będzie się podobać. Nie wierzycie? - sprawdźcie, nic prostszego!

W zależności od wyboru trybu instalacji, gra mieści się w ok. 12-300 Mb na HDD.

### Dla niecierpliwych:

1. Trick dla każdego:
W "Chat Bar" (czyli tam, gdzie możesz wpisywać messagesy), wpisz:

SLAG NET - widzisz całą mapę
WE NEED EQUIPMENT - dostajesz 10 000 jednostek surowca (w multiplayer działa to na WSZYSTKICH graczy)

2. Trick dla zaawansowanych:
Edytuj pliki w katalogu "gamestat", tj. plik gamestat.txt (choćby spod Notepada w Windows). Jeśli grasz ludźmi, znajdź np. coś takiego:

% Security troops (0)
TRSC 0 10 25 7 4 1 2 3 125 150 0 800 0

i zmień na

TRSC 0 10 99 10 10 47 47 47 125 150 0 4800 0
Jeśli chcesz, by dana jednostka potrafiła dodatkowo latać - zamiast zera na końcu wpisz: 1 (czyli: 4800 1).

• Jeśli grasz Alienami - odszukaj np. linię:
% Grey Warrior (8)
i edytuj ją identycznie, jak w przypadku ludzi.

• Budynki ludzi, np.
% Human exco center (16)
EXCOPOD 0 0 0 9 6 -1 -1 -1 120 140 9 4800
zamień 4800 na 4

Podobnie jest w wypadku budowli Obcych. Naturalnie w obu wypadkach edytujemy w ten sposób WSZYSTKIE jednostki czy budowle dla danej rasy (opisane poprawki modyfikują parametry TYLKO danego oddziału czy budowli!). A co to da? Dla jednostek: dużą szybkość, siłę i potężne uzbrojenie. Dla budowli: niski koszt produkcji. Zachęcamy do eksperymentowania z tymi parametrami!

**Wymagania: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, Windows'95, DirectX**

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## Oto lista pełnych gier(*),

***które ukazały się dotąd na łamach CDA***

Timeshock
- 07/99 - pinball

FA/18 Hornet 3.0
- 08/12 -symulator lotu

Eastern Front
- 09/99 - turowa strategia

Flying Corps
- 10/98 - symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3
- 11/98 - przygodówka w 3D

GT Racing'97
- 12/99 - symulator jazdy

Priosner of Ice
- 01/99 - przygodówka (horror)

FX Fighter Turbo
- 02/99 - karate

Motor Mash
- 03/99 - zręcznościówka +samochody

Spec Ops
- 04/99 - komandosi w 3D

Prost GP
- 04/99 - Formula 1

Dark Colony
- 05/99 - RTS

(*) - Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, BattleCruiser AD3000 itd.).

## Heroes of Might & Magic 3

***(3DO)***

Odlotowa gra fantasy (turowa strategia) łącząca wysoką grywalność z dużą prostotą zasad (wbrew pozorom, gra jest dziecinnie prosta do obcykania). Nawet jeśli nie lubisz strategii - spróbuj. Demo zawiera jedną solową misję, ograniczoną do 28 tur (dni). Więcej - w dokumentacji dema.

Uwaga: Demo depakuje się wstępnie na C:, zajmując niemal 200 Mb... a co gorsza - drugie tyle potrzebuje na instalację!!! (Rozpacz - ale co zrobić!)

**Wymagania: P133, 32 MB Ram, SVGA 2 Mb, Win95/98/NT, DirectX 6.1**

## Kingpin: Life Of Crime

***(Interplay)***

UWAGA:
GRA SKRAJNIE BRUTALNA I BARDZO KRWISTA. MŁODSI GRACZE POWINNI GRAĆ WYŁĄCZNIE POD KONTROLĄ RODZICÓW!!!
GRA RACZEJ DLA DOROSŁYCH!!!

Coś w klimacie GTA, tylko w konwencji FPP i na engine Q2. No i bardzo, ale to bardzo krwiste. Krótko mówiąc: wojna gangów na ulicach, bejsbole, uzi itp. idą w ruch, krew płynie strumieniami, od wiązch uszy więdną (na szczęście wszystko po angielsku)... Co tu gadać - gra robi wrażenie... ale naprawdę nie polecamy jej wrażliwszym i młodszym czytelnikom CDA. Nie wspominając o tym, że demo zabiera ponad 100 Mb na HDD. W demie macie single misję dla grających solo i w trybie multiplayer.

Klawiszologia
F - klawisz akcji (np. otwieranie drzwi)
C - kucanie (chcąc np. przeszukać ciało -> C+F)
R - reload
LShift - sneak mode
1-3 - wybór broni
? - sekretna broń

Demo testowano na: 3Dfx, TNT, Permedia2, ATI Fury 128

Więcej - w dokumentacji dema. PS. Dobrze jest mieć - po zainstalowaniu dema - sporo wolnego miejsca na C...

**Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator**

## Battlezone: The Red Odyssey

***(Activision)***

I jeszcze raz symulacja przyszłościowego czołgu. Demo oferuje 3 solowe misje dla Black Dogs i zajmuje 27 Mb na HDD. Jest to demo packa z misjami do tej gry.

Uwaga: Demo nie wymaga posiadania zainstalowanego Battlezone. Pełna wersja packa - tak.

**Wymagania: P120, 16MB RAM, Win95/98, DirectX**

## Star Wars: X-Wing Alliance

***(LucasArts)***

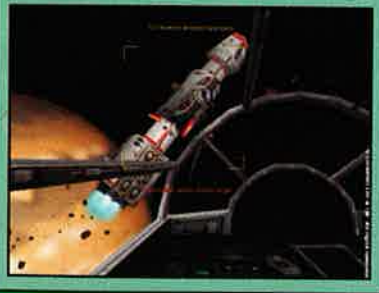
Heh, tu chyba nie trzeba wiele mówić - w gazecie macie bardzo obszerną recenzję... W każdym razie siedzicie za sterami Sokoła Millenium... no, ściślej mówiąc - w demie latamy w czymś bardzo do niego podobnym. Macie tu dostępną single-misję: sporo lupania do myśliwców i statków transportowych. Demo zajmuje 45 Mb na HDD. Istnieje możliwość włączenia nietykalności, braku kolizji, nieskończonej amunicji i 3 stopni trudności.

Uwaga: Jeśli po odpaleniu dema zobaczycie komunikat w stylu "nie można odnaleźć ścieżki" itp., to nie pękajcie - klikajcie tak długo na nich, aż demo się uruchomi. A uruchomi się, bez obaw!

Klawiszologia
R - namierzanie najbliższego wrogiego myśliwca
E - namierzanie najbliższego statku
T - kolejne cele
Bakspace - pełny gaz
[ - 1/3 ciągu
W - wybór broni
G - wieżyczka
F - (w kopicie) wieżyczka wali do namierzonego celu
F - (wieżyczka) autopilot
' - transfer energii z laserów do pola siłowego

Dużo więcej - w dokumentacji dema.

**Wymagania: P166 z akceleratorem lub P200 bez, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6, SVGA 2 Mb**



## Lamentation Sword

***(Lomax Software)***

Hmmm... taka "diablowata" gierka, choć do oryginału jej jednak daleko. Czyli - akcja + elementy RPG. Demko jest o tyle dziwne, że macie w nim część tekstów po angielsku, część po niemiecku... Zajmuje jakieś 36 Mb na HDD.

**Wymagania: P90, 16 MB Ram, Win95/98**

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## SuperBike World Championship

***(EA Sports)***

Doskonałe wyścigi motocyklowe (recenzja w 04/99 CDA). Do wyboru tryb action i simulation. W każdym z nich mamy dostęp do jednego wyścigu, jednego motocykla (ręczna lub automatyczna skrzynia biegów wedle woli) marki Ducato 917 i jednego toru. Gramy przeciwko 7 komputerowym rajdowcom. Wskazane, acz niekonieczne posiadanie joysticka. Więcej szczegółów - w dokumentacji dema. Te zaś potrzebuje ponad 72 Mb na HDD.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
A/Z - zmiana biegów (przy skrzyni manualnej)
spacja - rozglądamy się
Esc - pauza/menu
F1-F4 - kamery

Uwaga: Demo współpracuje z: 3Dfx Voodoo Graphics / Voodoo Rush / Voodoo II / Banshee, S3 Savage, Rendition Verite 2100 / 2200, Permedia 2, Nvidia Riva 128 / 128 ZX, Nvidia Riva TNT, Intel i740, ATI Rage Pro, Power VR PCX 2, Matrox Millenium 2 / Mystique 220 / G100 / G200.

**Wymagania: P166 (sugerowany P233 gdy nie ma akceleratora), 32 Mb Ram, DirectX 6.1, SVGA 2 Mb, wskazany akcelerator**

## Ancient Conquest PL

***(MegaMedia)***

RTS rozgrywany w starożytności, coś w stylu Age of Empires. Co ważniejsze - demko jest całkowicie spolszczone, łącznie z bardzo obszernym helpem (polecam lekturę). No co tu gadać - wszystko jest właśnie w tym helpie (klawiszologia również), więc... zacznijcie grać! Warto! Demko zajmuje ok. 20 Mb na HDD.

**Wymagania: P133, Win'95/98, 16 Mb Ram, DirectX 6.0**

## Tank Racer

***(Grolier Interactive)***

Ludzie, czego to w wyścigach już nie przerabialiśmy?... aż miejsca szkoda, by wymieniać. Ale czy ścigaliście się kiedyś... czołgami?!!! Nie? No to macie okazję tego dokonać. Radocha w sumie niezła - masa i pancerz czołgu sprawiają, że niewiele przeszkód wytrzymuje z nim kolizję, a za pomocą czołgowej armaty możemy robić niezłą rzeź na trasie i demolować pobliskie otoczenie. :) Demo zawiera jedną misję i jeden czołg do wyboru. A wszystko mieści się w zaledwie 10 Mb. Fajna sprawa! Niestety - tylko dla posiadaczy akceleratorów grafiki...

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
Spacja - ognia!
Z/X - obroty wieżyczki
H - sygnał
V - widok z tyłu
A - hamulec ręczny
C - zmiana kamery
Esc - menu

Współpracuje z: ATI Rage: 2, Pro, 128; Intel i740, Matrox: Mystique, G100, G200; nVidia Riva: 128 i TNT Permedia 2 i 3; PowerVR: PCX1, PCX2 M3D, 250; Rendition: V1000, V2100, V2200; S3: Savage 3D, Virge GX; Voodoo: 1, 2, Banshee.

**Wymagania:P166, 32MB RAM, Win95, DirectX, akcelerator**

## Tanktics

***(Gremlin)***

I jeszcze raz czołgi! Tym razem jednak w wydaniu dla bardziej myślących, bo z elementami strategii i ekonomii, w konwencji RTS. Ale akcji też nie braknie! A wszystko z przymrużeniem oka i w dość zabawnej grafice. Demo zawiera kampanię treningową (8 leveli) i potrzebuje 13 Mb na HDD.

Uwaga: Nie przejmujcie się komunikatem o błędzie, gdy odpalicie demo. Oznacza on tyle, że nie będzie kilkudziesięciomegowego intra...

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
LMB - wybór jednostki
RMB - magnes (także 0 na klawiaturze numerycznej) on/off
Select - LMB lub Alt
Shift + Select - wybór grupy czołgów
Spacja - anulowanie asygnacji czołgów do grup
C - Cruise control
V - gazu
[ i ] - wybór kolejnej grupy czołgów
+ i - wybór kolejnego czołgu w grupie
Tab - status czołgu

Więcej - w dokumentacji dema.

**Wymagania: P90, 16MB RAM, Win95/98, DirectX**

## Wild Metal Country

***(Gremlin)***

Nawalanka + symulacja w 3D. Sterujemy takim dziwnym czołgiem. Całkiem sympatyczne. Demo zajmuje 25 Mb na HDD.

Klawiszologia:

5/6/2/3 - sterowanie (na klawiaturze numerycznej!)
spacja - unoszenie lufy działa
spacja - ognia! (tj. gdy puszczamy spację)
A/S - obroty wieżyczki
R - wzywamy helikopter
+ - dopalacz
1-... - wybór broni

Dokładniejsza klawiszologia w dokumentacji dema.

**Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 6.1**

## Robby

***(XDS)***

Prosta gra akcji + elementy logiki, nawiązująca do Boulder Dasha itp. (zbieranie przedmiotów w labiryncie). Do wyboru tutorial i dwie misje. Potrzebuje jakieś 7 Mb na HDD. Macie 30 dni, by się nią nacieszyć.

Klawiszologia:

F1 - help (w czasie gry)
Spacja - ognia
Kursory - sterowanie
Enter - start
p - pauza

**Wymagania: Win 95, DirectX, 8 Mb Ram**

## WCW Nitro

***(Inland Productions/THQ)***

Uwaga: gra zawiera elementy przemocy

Huh, wrestling nigdy nie należał do moich ulubionych sportów... ale to demko przykuło mnie do ekranu. Foto-realistyczna grafika, dwóch wrestlerów do wyboru i naprawdę niesamowite combosy, które można wykonać na ringu... i nad ringiem (na linach) i poza ringiem... Sterowanie jest definiowalne, więc nie będziemy go tu opisywać. Demo zajmuje jakieś 23 Mb na HDD.

**Wymagania: P166, 16MB RAM, Win95/98, DirectX 6**

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## Firefight
***(Sean O'Connor)***

Nie uwierzycie, ale jest taki gość, który sam jeden robi gierki, które (mimo amatorskiej grafiki) grywalnością przewyższają nieraz produkcje o budżetach liczących w milionach dolarów! Tym razem Mr O'Connor postanowił zrobić symulację żołnierzy w czasie II wojny światowej, rozgrywaną w czasie rzeczywistym, czyli coś w style Close Combat czy 101 in Normanady. I w sumie z powodzeniem... Prościutkie sterowanie - ale jednocześnie gra naprawdę wymaga sporych zdolności taktycznych! Gracz ma w wersji demo dostęp do jednej misji, podczas niemieckiej ofensywy w Ardenach. Demo zajmuje jakieś 5 Mb na HDD.

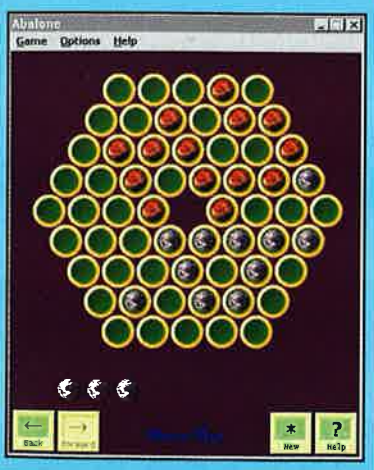
Uwaga: U mnie chwilkę (z minutę...) trwało, zanim, po uruchomieniu dema, coś w końcu pojawiło się na ekranie. Ale cierpliwość się opłacila.

**Wymagania: Win95, 16 Mb Ram, Pentium**

## Abalone
***(Random Software)***

Doskonała, szybka gra logiczna, korzeniami tkwiąca gdzieś w czasach "kółka i krzyżyka", ale znacznie bardziej rozbudowana i wymagająca tak umiejętności planowania, jak i wyobraźni przestrzennej. A wszystko to zawiera się w dosłownie 1 Mb na HDD. Polecam! Macie 15 dni na zabawy tą sharewareową wersją gry!

**Wymagania: Win 95/98/NT, 8 Mb Ram, SVGA**




## 3D Space Fighter
***(Cheegrah Interactive)***

Cóż, z założenia najbardziej klasyczny shooter 2D z akcją w kosmosie. Lecimy sobie z dołu do góry, z drugiej strony spływają setki wrogów... I to zasadniczo wszystko. Można grać z joya i definiowalnej klawiatury, w 1-2 graczy naraz. Sharewareowa wersja gry daje Wam 5 minut zabawy za jednym podejściem. Zajmuje ok. 10 Mb na HDD.

Uwaga: Jeśli gra Wam się będzie sypać w Windows, uruchomcie ją z DOS (nie z sesji DOS, a z czystego DOSa!) za pomocą Start.bat.

**Wymagania: DOS/Windows, 486, 16 Mb Ram, SVGA 2 Mb**

## LiveWire!
***(Sci)***

Właściwie bardzo trudno zdefiniować, czym jest ta gra! Bo to i trochę zręcznościówki, akcja rozgrywa się m.in. na czymś, co przypomina planszę do Monopoly (ale zrobioną w takim pseudo 3D!), są tam elementy znane z gier typu Cyclemania (pamiętacie "Tron" i wyścigi tych motocykli?), jest trochę eksterminacji wrogów... a wszystko w bajkowym otoczeniu i aż przesadnie kolorowej grafice... Ogólnie w grze chodzi o to, by zająć jak najwięcej pól (poprzez ich "objeżdżanie" prowadzoną przez nas postacią, nie dać się wykończyć wrogom i licznym pułapkom... i to chyba wszystkie zasady. :) Ale gra się fajnie! Sterowanie jest proste: kursory (gdybyście na początku nie mieli kontroli nad postacią, naciśnijcie F1). Na pewno klawiszologia jest bardziej rozbudowana, ale, niestety, autorzy dema nie raczyli napisać NIC o sterowaniu, więc resztę musicie rozgryzać sami... Demo zajmuje 22 Mb na HDD. Do dyspozycji macie kilka pozornie niewielkich (ale spróbujcie je przejść!) leveli. A przy okazji posłuchajcie muzyki - miksował ją specjalista od house, DJ Allister Whitehead.

**Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95/98, DirectX, 2MB SVGA**

## Checkers

Warcaby... Niby nic, a spróbujcie wygrać z komputerem! Wprawdzie angielska wersja warcabów nieco odbiega od polskiej (brak bicia w tył, damka porusza się o jedno pole...), ale i tak zabawa jest niezła, a i grafika gry całkiem przyjemna... I trzeba na to zaledwie 2 Mb.

**Wymagania: każdy PC z Win95/98 i DirectX oraz kartą wyciągającą 800x600**

## Beatdown
***(Hot-B)***

RTS będący symulacją... wojny gangów (sporo przemocy). Cóż, widać ostatnio gangi na fali. Demo zajmuje 31 Mb i oferuje 3 misje.

**Wymagania: P166, Win95/98, DirectX 6**

## Wilk i Zając
***(Paweł Mikołajczak)***

To wprawdzie nie TEN wilk i TEN zając (z rosyjskiej kreskówki) - ale można pograć. Taka typowa platformówka - biegamy, zbieramy przedmioty, kosimy wrogów... Demo udostępnia 1 etap i zajmuje 13 Mb. A rejestracja kosztuje tylko 10 zł! Dokumentacja po polsku.

### Klawiszologia

| | |
|---|---|
| kursor prawo/lewo | - poruszanie zajączkiem |
| kursor w dół | - kucanie / schodzenie po drabinie |
| kursor w górę | - wchodzenie po drabinie |
| spacja | - skok |
| CTRL | - uderzenie |
| Shift | - strzał plazmą (jeżeli zajączek ją posiada) |
| ESC | - wyjście z gry |

**Wymagania: Pentium, Win95/98, DirectX 5 lub wyżej**

WELCOME TO THE FEEDING GROUNDS

# JAGGED ALLIANCE 2

SIRTECH

Spróbuj mieszanki strategii, role-playing i walki taktycznej, czyli Jagged Alliance - jednej z najlepszych gier wszechczasów.

Niesamowita grafika i animacja. Dziesiątki różnych broni. Ponad 150 postaci. Najemnicy, których sam możesz wykreować. Realistyczna walka. Tysiące kwestii dialogowych...

Stań twarzą w twarz z wygłodniałymi drapieżnikami i oddziałami okrutnych żołnierzy - to wszystko znajdziesz w Jagged Alliance. Brakuje tam tylko CIEBIE!

TopWare INTERACTIVE

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

... wkrótce w sklepach za 69,95 zł

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

# ZAWARTOŚĆ COVER CD

## INDEKS DEM

- 3D Space Fighter
- Abalone
- Ancient Conquest PL
- Beatdown
- Checkers
- Firefight
- Heroes of Might & Magic 3
- Kingpin
- Lamentation Sword
- Livewire
- Red Odyssey
- Robby
- Superbike World Championship
- Swarog
- Tanktics
- TankRacer
- WCW Nitro
- Wild Metal Country
- Wilk i Zając
- X-Wing Alliance

## SHAREWARE

- TWCD - polski player do CD.
- Szklarz - prosty polski program: info o systemie, deinstalator, wygląd ekranu itp. (z możliwościami zmiany ustawień za jego pomocą).
- Stars 3D - screensaver dla posiadaczy dopalaczy, wzbogacony o kilka dodatkowych bajerków.
- PCS Podglądacz - polska przeglądarka plików.
- Skryptowiec 2.2 - do tworzenia skryptów :) (polski program).
- Protector - najnowszy antywirus.
- Quick Heal - kolejny nowy antywirus.

## EXTRAS

- Symfonia 2000 - avik pokazujący laserowo-wodny show, który wkrótce odbędzie się w większych miastach Polski. Organizuje go ekipa, która robiła oprawę audio-video do koncertów Pink Floyd i Bon Jovi! Radzimy obejrzeć i poczytać... bo oprócz filmu są jeszcze dodatkowe materiały (w katalogu, do którego depakujecie avika).
- Pomocna Dłoń - ogromna ilość Waszych ogłoszeń, które nie zmieściły się na łamach tego CDA.
- Kącik FPP - oprócz dodatków do Duke (m.in. screeny z DNF!) i Quake (jest też kilka najnowszych obrazków z Q3) oraz Unreala, dorzuciliśmy też levele do HalfLife. W sumie 25 Mb.
- Bonus 1 - m.in. 3Dfx corner, nowe wozy do NFS3 i GTA, zabawne programiki i teksty w dziale "Na luzie", kursory, ikony, nowe levele, tapety, programy użytkowe (po polsku), screensavery... Razem 26 Mb.
- Bonus 2 - dodatki do FIFA 98/99, save'y gier (m.in. do Spec Ops), tipsy, trainery, solucje do gier, edytory... Razem 7 Mb.
- Scena Komputerowa - stuff z TP8, Remedy, twórczość czytelników CDA, mag po polsku, 41 Mb!

## SWAROG

***(Alawar)***

Swojsko brzmiący tytuł (nie mylić z twarogiem :)) zapowiada nam RTS prosto z Rosji. Zbieramy 4 surowce: wodę, drzewo, minerały, złoto. Akcja dzieje się w świecie fantasy, więc nie braknie łuczników, magów, wiedźm, rycerzy... A cel? No jasne - wykończyć konkurencję!

Uwaga: Chcesz czy nie, demo instaluje się na C: i zajmuje tam około 14 Mb. Po zakończeniu instalacji (jeśli mimo wszystko na ekranie będzie setup), odczekajcie cierpliwie jakieś 30 sekund, a w końcu wszystko się ruszy...

UWAGA 2: DEMO URUCHAMIAMY, KLIKAJĄC NA JEDEN Z PLIKÓW SWAROG (np. SWAROG DEMO - HELL). Każdy z tych plików to osobna gra! (czyli w sumie 4). I przy okazji - posłuchajcie muzyki... cool! Proszę, można zrobić fajną gierkę (tj. jej demo) z ładną grafiką i zmieścić się w kilkunastu (bo 13) Mb...

Klawiszologia

| | |
|---|---|
| LMB | - wybór jednostki |
| RMB | - komendy: (w zależności od tego, na czym spoczywa kursor) |
| teren | - marsz wroga jednostka - atak |
| budynek | - wejście do niego |
| statek/samolot | - j/w |
| na las | - ścinanie (tylko peasanci) |
| minerały | - wydobywanie (j/w) |
| Tab | - mapa |
| F12 | - fog of war (on/off) |
| Alt-F4 | - bye! |

Więcej - w dokumentacji dema.

**Wymagania: P133, 16MB RAM, Win95**

## PROGRAMY

- DirectX 6.1/Win'95
- DirectX 6.0/Win'98
- Matematyk - pierwszy w Polsce program do nauki w zreformowanej szkole podstawowej i gimnazjum. Pełna wersja to ponad 5000 rozwiązanych zadań! Umie odrabiać zadania domowe!!!

## MAM PROBLEM Z... SPEC OPS

Jeśli zdarzyło Ci się, że mimo pomyślnego ukończenia misji (a nie grasz z żadnymi cheatami typu Alt, shift, V, czy w trybie treningowym, które umożliwiają wprawdzie przejście misji, ale nie dają dostępu do następnej), nie możesz uruchomić następnego levelu, to masz dwie możliwości:

1). Skorzystasz z save'a gry (na Cover CD w tym numerze, w Bonusie 2), który daje dostęp do wszystkich misji. Tak czy siak, zaliczanie kolejnych zadań nie modyfikuje parametrów komandosów i ich broni itp., więc skorzystanie z tego tricku nie zmniejszy przyjemności z gry.

2). Zastosujesz "starą indiańską metodę" - odinstaluj grę i zainstaluj ponownie. I tak do skutku, w końcu "zaskoczy"!

Powyższe problemy występują raczej u graczy korzystających z Windows'98.

Uwaga: Gra zasadniczo toleruje tylko (gdy instalujemy wersję "akcelerowaną") dopalacze typu Voodoo 1 i 2 - ale ściągamy już rozmaite patche, więc sytuacja powinna się poprawić...

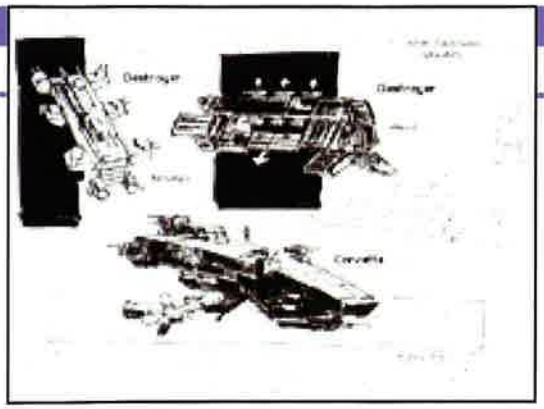

# TIPSOMANIAK

*Chcesz mieć CD wypchany po brzegi solucjami i tipsami (po polsku!), trainerami, edytorami i tym wszystkim, czego potrzebują gracze?*

**No to zerknij na stronę 88!**

# Kosmiczna lanca

**Symulatorów potyczek w przestrzeni kosmicznej pojawiło się już całkiem sporo. Początkowo wprawdzie były to gry, które bazowały głównie na klimacie, bo moc ówczesnych komputerów daleko jeszcze odbiegała od dzisiejszych standardów. Tymczasem możliwości komputerów wzrosły, pojawiły się szybsze procesory, różnego rodzaju akceleratory, co niewątpliwie sprzyja tworzeniu nie tylko klimatycznych, ale i wspaniale wyglądających gier. Protoplastami tego gatunku na pewno można nazwać gry takie jak X-Wing czy Wing Commander, a nawiązanie do nich nie jest bynajmniej przypadkowe. Gierka, o której napiszę tu kilka słów, ma z nimi wspólne tylko dwie rzeczy - jest "symulatorem" kosmicznych potyczek na całkiem dużą skalę. Druga wspólna rzecz dotyczy tylko WC, bowiem jednym z twórców Starlancera jest Chris Roberts odpowiedzialny po części za tę starą, ale dość niezłą gierkę.**



YASIU

Nie będę jednak już więcej pisał o przeszłości, bo Starlancer, który pojawi się pod koniec tego roku, jest (a raczej będzie) grą nowoczesną, jak przystało na aktualne warunki sprzętowo-giercowe. Za samą rozgrywką w tej grze stoi dość oryginalna (dla tego typu gier) historia. Nie będzie tu bowiem żadnych najeźdźców z kosmosu, obcych ras itp. Nasz układ słoneczny stanie się polem walki między największymi mocarstwami na Ziemi, a celem walki będzie zdobycie nowych terytoriów na Marsie, Wenus i innych planetach naszej gwiazdy. Gracz w owym konflikcie wcieli się w rolę ochotnika walczącego dla któregoś z mocarstw i jego zadaniem będzie, krótko mówiąc, jak najbardziej wydajne likwidowanie maszyn wroga. Nawet samotna rozgrywka powinna okazać się emocjonująca, albowiem autorzy zapowiadają (jak zwykle zresztą) bardzo dobre AI, dynamicznie reagujące na aktualną sytuację.

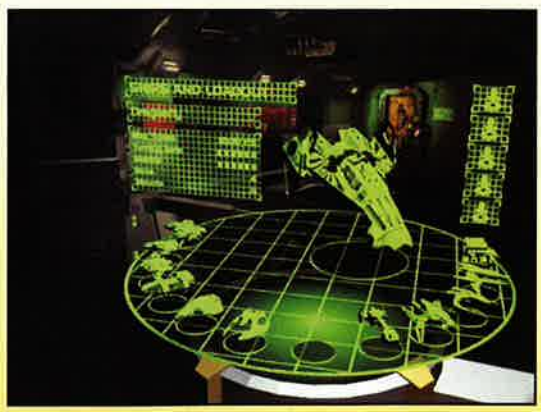
Cóż - jak będzie w rzeczywistości zobaczymy, ale dynamikę autorzy zapowiadają nie tylko w posunięciach komputera. Również cała historia ma być ściśle uzależniona od tego, jak będzie się powodzić graczowi, a jego sukcesy i porażki będą w wymierny sposób wpływały na rozwój sytuacji. Takie rozwiązanie spowoduje, że każda kolejna rozgrywka będzie inna od poprzednich, co powinno stanowić jedną z zalet gry.

Kolejną zaletą niewątpliwie będzie naprawdę szeroki wybór narzędzi destrukcji. Dwanaście podstawowych typów maszyn pozwoli na przystosowanie się do wymogów każdej misji. Do tego nie zapomniano oczywiście o szerokim wyborze broni o różnych właściwościach niszczących, a także wizualnych. Grafika bowiem ma być kolejną rzeczą, która raczej przyciągnie graczy do Starlancera. Nie warto już chyba nawet wspominać o obsłudze wszelkich akceleratorów i innych komputerowych dopalaczy, bo to po prostu normalka - liczy się jedynie, w jaki sposób zostaną one wykorzystane. A patrząc na obrazki, jakie udało nam się zdobyć, możemy spodziewać się czegoś naprawdę niezłego.

Zobaczymy - do czasu ukazania się gry wiele rzeczy może jeszcze ulec zmianie, miejmy jednak nadzieję, że autorzy nie wpadną na wspaniały pomysł wyrzucenia czegoś, co mogłoby nadać grze smaku.

Potyczki w Starlancerze mają się toczyć w różnej skali - od przypadkowego spotkania w przestrzeni kilku myśliwców po regularne bitwy. Taka sytuacja aż prosi się o porządny tryb multiplayer, a dla niesieciowych graczy - o dobrze zrealizowanych skrzydłowych. Niestety - w informacjach prasowych nie ma ani słowa o tym, czy gracz będzie mógł komukolwiek wydawać rozkazy. Wprawdzie o niczym to jeszcze nie świadczy, ale gdyby autorzy "zapomnieli" o tak ważnym elemencie każdego w sumie symulatora, nie byłoby to zbyt wesołe. Natomiast o trybie multiplayer już co nieco wiemy - w sieci lokalnej będzie miało możliwość pograć ze sobą maksymalnie ośmiu graczy. Planowane tryby rozgrywki sieciowej to oczywiście cooperative i deathmatch. Zapewne autorzy pomyślą nad większą ilością wariantów, no i oczywiście o graczach internetowych, których zaczyna być coraz więcej.

W sumie Starlancer zapowiada się na całkiem niezłą grę i jeśli autorzy zrealizują wszystkie swoje obietnice (szczególnie te o dobrym AI i dynamicznej kampanii), myślę, że będzie ona miała szansę na stanie się hitem. ■



**Starlancer**
*Origin*

## Zupełnie Nowe!

### • PRIMA APRILIS!!! :)

Nie wierz, bo się omylisz!!! Z okazji 1-go kwietnia pozwoliliśmy sobie zamieścić dwa fikcyjne newsy. Uspokajamy więc, że Lara nie będzie miała dwóch biustów... a Doom 2000 na engine Unreala to tylko koszmarny (czy do końca?) sen Peter Pana. Wszystkie inne newsy w numerze 04/99 są już serio! (Podobnie jak i te poniżej).

### • LARA IV

Skoro już o Larze mowa... TR 3 nie sprzedaje się aż tak rewelacyjnie jak oczekiwali twórcy. Dlatego TR4, który powinien ukazać się pod koniec tego roku, powinien być znacząco różny od poprzedniej części (tj. nie będzie to już TYLKO kolejny klon TR1). Ta wiadomość jednak nie została oficjalnie potwierdzona A póki co chłopaki montują... TR 2 Golden Edition!

### • MAJOWE PREMIERY

Oto tytuły gier, które oficjalnie powinny pojawić się w maju. Są to:
Road Wars; PGA Championship Golf; Shadow Company; Fleet Command; Braveheart; Revenant; Tomb Raider 2 Gold; Descent 3; Star Trek: Birth of the Federation; Legacy of Kain: Soul Reaver; East Front. Zwróciliście uwagę na tę ostatnią grę? Ona jest już OFICJALNIE sprzedawana w Polsce... Polak potrafi?!

### • TOP 10

Oto zestaw gier, który w USA sprzedawał się najlepiej w okolicach wczesniej wiosny tego roku.
1. Sim City 3000
2. Half-Life
3. Sid Meier's Alpha Centauri
4. Cabela's Big Game Hunter 2
5. Baldur's Gate
6. Deer Hunter IIe
7. Deer Avenger from
8. Frogger
9. Microsoft Flight Simulator
10. Starcraft: Brood War

Jak zawsze zdumiewają nas wysokie pozycje symulatorów polowań... oraz obecność starego już Froggera (o wiekowym MFS nie wspomniawszy). Ale cóż - Ameryka, panie dziejku....

### • NOMINACJE CGDA

Computer Game Developers Association ogłosiła listę gier nominowanych do swej nagrody (bardzo cenionej w świecie producentów). A oto nominacje: Unreal i Half-Life w kategorii Najlepsze Wykorzystanie Grafiki. Starcrafti i Starsiege Tribes w kategorii Najlepsza Gra Multiplayer. HalfLife i Baldur's Game jako Najlepsza gra na PC.

### • MEGADETH I DUKE!!!

Tak jest, ten kultowy dla wielu słuchaczy heavy-metalowy band, nagra piosenki ilustrujące grę Duke Nuke'm Forever!!! Jjjjupi!!!! BTW: oto jeden z nowych screenów z tej gry... (więcej macie w kąciku FPP na CD, w katalogu Duke).

## Zupełnie Nowe!

• POLISH WARS

Firma "Eureka Systems" wystąpiła na drogę sądową przeciwko "Elpira Soft", oskarżając ją o nieuczciwą konkurencję (wykorzystywanie kodów źródłowych programów należących do ES) oraz nielegalne wykorzystywanie należącej do ES bazy danych klientów.

• NIE MA PRAX WAR!

Epidemia jaka, czy co? Coraz to kolejne zapowiadane gry "idą w piach". Dołączył do nich Prax War z EA, czyli strzelanina w 3D. Prace nad tą grą rozpoczęto jeszcze w 1997 i w końcu szefostwo straciło cierpliwość, gdyż po dwóch latach nadal nie było wiadomo, kiedy w końcu autorzy dojdą do mety. Większość twórców gry odeszło z EA. A szkoda, bo zapowiadało się obiecująco...

• ...ANI EMULATORA N64!

UltraHLE był już stworzonym (i działającym) emulatorem Nintendo64 na PC. Można było (na P2-300 + Voodoo 2) bez problemu grać w takie hity z tej konsoli jak Mario64 czy Zelda - gry chodziły z prędkością rzędu 30 fps, a więc całkiem zadowalająco. Wszelako wieść o nim bardzo wkurzyła ludzi z Nintendo. I jakoś tak się stało, że po paru dniach autorzy emulatora ogłosili, że... nie udostępnią go nabywcom. A szkoda, szkoda, szkoda! (Inna rzecz, że emulator ten jest - dla bywalców Internetu - nietrudny do zdobycia.)

• ...ANI THEOCRACY!

Zapowiadany dość niedawno na naszych łamach "religijny" RTS został właśnie przeniesiony przez producenta w stan niebytu. Nie do końca wiadomo czemu - ale fakt jest faktem. Smutne - szykowała się ciekawa zabawa.

• GRUBY LENIWY KOCUR

Czyli Garfield - kochamy go! - pojawi się na naszych PC-tach dzięki Sega PC. Sonic & Garfield Pack to zestaw zawierający trzy gry: Sonic and Knuckles Collection (tu mamy dwa tytuły: Sonic the Hedgehog 3 i Sonic and Knuckles), Garfield: Caught in the Act, a jako bonus dojdzie Baku Baku. Gra z Garfieldem zawiera 20 leveli, w których pomagamy kocurowi uciec z horroru, do jakiego dostał się podczas oglądania TV. Gry bez problemu pójdą na P-60 i AMD K5 oraz Cyrixach 6x86 i 16 Mb Ram.

• STRATEGIE

Czego mogą się wkrótce spodziewać miłośnicy strategii? Homeworld (omawianego w CDA) - czyli gry w klimatach Frontiera, Warcraft II Platinium (składanka oryginalnego W2 + Dark Portal + nowe kampanie). Warto też wspomnieć o grach może mniej strategicznych, ale wymagających strategicznego myślenia, a mianowicie CRPGach: Lands of Lore 3 i Ultima IX.

• MACHINES

Kwiecień to data premiery Machines PC, stworzonej przez Acclaima. Przypominamy, że jest to dość niekonwencjonalny RTS (mówiliśmy o nim w dziale "W Produkcji", jakieś 3-4 miesiące temu). Autorzy planują też wydanie demo gry i jej wersję shareware.

• TETRIS 64

Dokładnie 26.04 będzie miała miejsce premiera nowego Tetrisa. Teraz będą mogli grać w nią 4 graczy naraz, dodatkowo pojawi się wiele dodatkowych możliwości i opcji. Uwaga: nie należy mylić tej gry z Tetrisem 64, wydanym ostatnio w Japonii na N64. To zupełnie różne tytuły!

# Strategiczna wojaczka

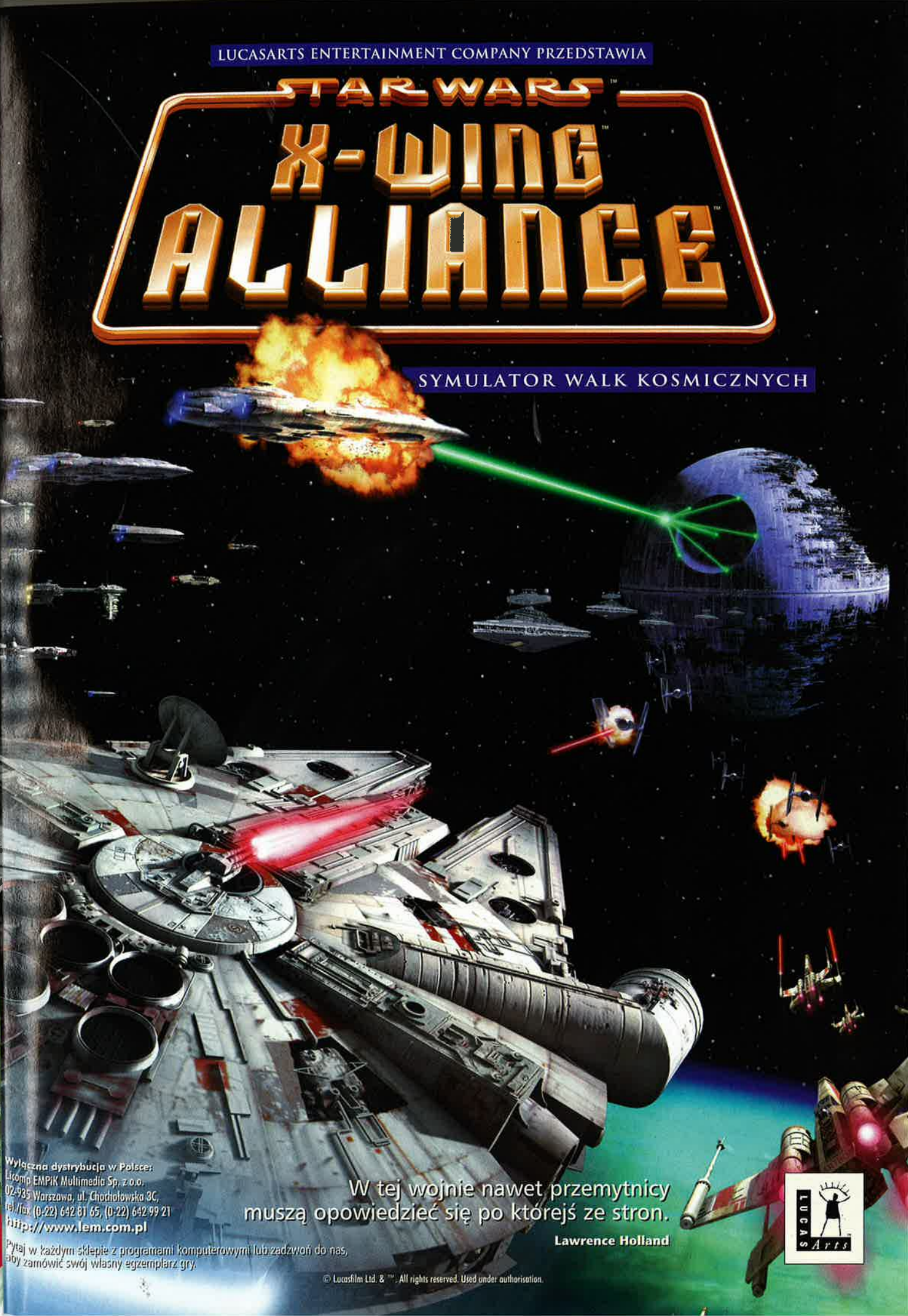
**Doigraliśmy się. Red Storm po ogromnym i, trzeba przyznać, niespodziewanym (dla wielu) sukcesie Rainbow Six postanowiło pójść za ciosem i wyt(l)oczyć gierę nawiązującą do niedawnego przeboju. Ale nie mowa tu o sequelu, a o zupełnie innym tytule utrzymanym w podobnych klimatach.**

JASPIN

Force 21 ma się poszczycić wielogatunkowością, która powinna zainteresować miłośników różnych rodzajów gier. Wydaje się jednak, że wyjściowym gatunkiem będzie RTS z domieszką tradycyjnej strategii, strzelanki - wszystko zaś w 3D. Miłośnicy gier wojennych powinni być zachwyceni, gdyż właśnie Force 21 nawiązywać będzie do tegoż krwawego i jakże realnego tematu. Tym razem jednak czas nie zostanie cofnięty do którejś tam wojny światowej, przeciwnie - akcja posunie się nieco do przodu, do roku 2015. Jest o krok od wybuchu World War III. Chiny postanowiły nieco poszerzyć swe granice, wszak skośnookie ludki należą do dość liczebnej grupy, co spowodowało chyba słuszne protesty ze stron państw w ten sposób "nachodzonych". Oczywiście będą nie tylko dyplomatyczne próby zapobieżenia ogólnoświatowej katastrofie, ale i przewidziano również użycie siły w co bardziej zaognionych terenach. Zapowiada się dość realne odzwierciedlenie tego typu sytuacji, gdyż Red Storm postarał się o to, aby w swe szeregi pozyskać emerytowanego generała Frederick Francka, który był w swoim czasie nieprzebranym źródłem informacji dla bestsellerowego pisarza Toma Clancy'ego, podczas pracy nad jego książką Into the Storm. Odpowiedzialność, jaka zostanie zrzucona na gracza, okazuje się być nielatwym orzechem do zgryzienia. Zarządzanie futurystyczną armią, plutonami wehikułów (piechoty w takich czasach nie przewidziano) zgrupowanych w batalionu, w całym szeregu kampanii, będzie ogromna. Podobnie jak i złożoność gry, rozgrywanej tak na poziomie strategicznym (kierowanie naszą armią), jak i taktycznym ("zabawa" z helikopterami oraz czołgami). Skoro mówimy o kierowaniu armią i planowaniu jej działań... tu właśnie odnajdziemy ducha Rainbow Six. To zresztą twierdzą sami producenci.

Grafika w pełni trójwymiarowa, realizm zabawy oraz nieprzeciętne walory wirtualnej wojaczki, mix wielu gatunków gier, zapewne skłoni wielu miłośników tego typu gierek do jak najszybszego zdobycia pudełka z Force 21. Z tego, co można wywróżyć, zapowiada się całkiem niezła i skomplikowana jazda przy wtórze ryku czołgowych silników, których kadłuby chłostać będzie powietrze cięte wirnikami helikopterów. Jeśli wszystkie obiecanki-cacanki twórców spełnią się w całości (albo chociaż w sporej części), będziemy mieli okazję do pogiercowania sobie w Rainbow Six na dużo większą skalę, w realiach XXI wieku. Za tem strategy, miłośnicy gorącej akcji oraz dotychczasowi fani Rainbow Six powinni już zacierać z niecierpliwieniem rączki...

**Force 21**
*Red Storm*


LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRZEDSTAWIA
STAR WARS
X-WING
ALLIANCE
SYMULATOR WALK KOSMICZNYCH
Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Lexomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chodakowska 3C,
tel./fax. (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl
Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas,
aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
W tej wojnie nawet przemytnicy
muszą opowiedzieć się po którejś ze stron.
Lawrence Holland
LUCAS Arts
© Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved. Used under authorisation.

# Zupełnie Nowe!

## • SPORTS CAR GT

Oto screen z najnowszej produkcji EA, dynamicznej wyścigówki Sports Car GT. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to w momencie, gdy czytacie te słowa, gra albo jest w sprzedaży, albo też trafi do sklepów w ciągu najbliższych dni. W każdym razie postaramy się zmieścić jej demko na tym CD.

## • DRAGONREALMS ADD-ON

Simutronics zapowiada dodatek do online'owej gry RPG DragonRealms, z podtytułem: The Maritime Expansion. Akcja dzieje się w czwartej prowincji krainy Elanthia. Dołożono nowe czary, ulepszono możliwości komunikacji i współdziałania (w walce) z NPC, wprowadzono możliwość założenia przez gracza własnych gildii oraz tworzenia własnych - nowych - rodzajów broni i uzbrojenia. Zainteresowanych odsyłam na dragonrealms.net.

## • NEWSY Z TOPWARE

Już wkrótce Earth 2140 i mission pack zyskają nowe wspólne pudełko i jedną cenę: 49,95 zł. Uprzejmie informuję, że od czerwca 1999 TopWare przejmuje sprzedaż wysyłkową do odbiorców indywidualnych. Wszystkie produkty zamawiać bezpośrednio w TopWare Programy Sp. z o.o. ul. Kamińskiego 19, 43-300 Bielsko-Biała, tel. 033 81 30 316 , e-mail: sales@topware.pl

## • SIERRA I NFL

Wszystko wskazuje, choć Sierra nie ogłosiła jeszcze oficjalnego komunikatu, że tworzona przez nich gra NFL Football Pro 99 nie ujrzy światła dziennego. Póki co przesunięto datę premiery na czas nieokreślony.

## • NOX

Westwood kończy grę Nox, action-Rpg, "odziedziczoną" po Virgin Interactive. Nox ogólnie przypomina Diablo (grafika izometryczna, rozbudowany multiplayer, sporo walk, magii itp.). W Noxie macie trzy krainy, 100 zaklęć, mnóstwo broni, 5 typów multiplaya, w tym - oprócz klasycznych już deathmatchów czy trybu king of the hill - tak ciekawie brzmiące opcje jak: hot potato i scavenger hunt. Premiera - hmmm... w połowie roku?

## • SIŁA STARCRAFTA

Blizzard ogłosił, iż w 1998 roku sprzedał ponad 1,5 mln. kopii Starcrafta! A i dodatek do tej gry, czyli Broad Wars, sprzedaje się znakomicie...

**Firma Bungie kojarzyła się do tej pory jedynie z Mythem, ale jeszcze w tym roku powinno to ulec zmianie. W okolicach gwiazdki światło dzienne mają bowiem ujrzeć Oni, czyli najnowszy projekt specjalistów od gier taktycznych czasu rzeczywistego. Nie będzie to jednak kolejna strategia, a - uwaga, uwaga - gra akcji! I to nie byle jaka, bo z puszczonych w świat informacji wywnioskować można przede wszystkim jedno - czeka nas kolejna rewolucja.**

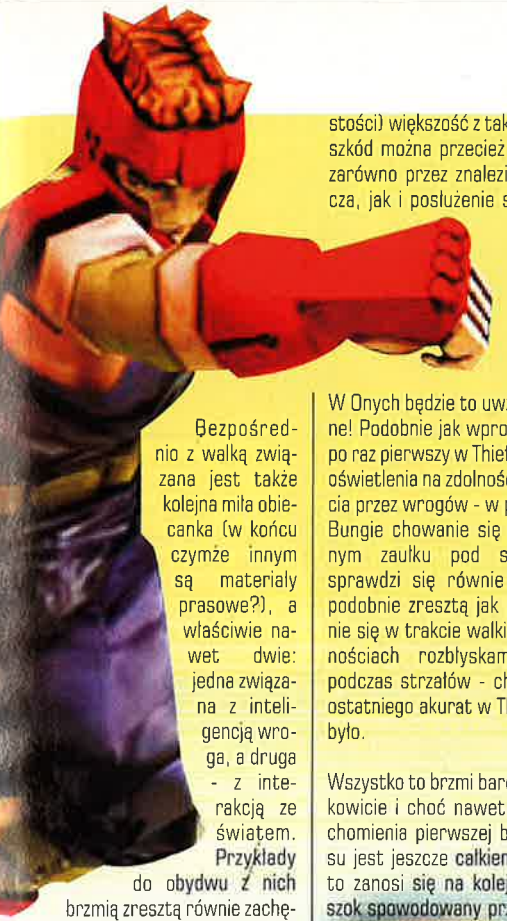
### ALLOR

Cóż takiego ma się w tych Onych pojawić, żeby takie wielkie słowo uzasadniać? Na pewno nie jest to konwencja graficzna, bo mimo iż Anime nie jest jeszcze zbyt powszechne, to jednak parę tytułów by się znalazło, a takie na przykład Shogo to w dodatku także gra akcji. Z paru już udostępnionych screenów nie odnosi się także wrażenia, iż czeka nas kolejny Unrealowy szok wizualny. Jeszcze mniej wiadomo o multiplay'u (będzie, i to nawet kooperatywny, ale to na razie wszystko...), czy o oprawie dźwiękowej (tutaj już tylko tyle, że będzie...). Nawet historia nie zanosi się na nic specjalnego (choć osobnik za nią odpowiedzialny przebąkuje coś o zauroczeniu przez "Ghost in the Shell"...), bo autorzy wprost zapowiadają, iż będzie to przede wszystkim gra akcji, a fabuła będzie tylko jednym z jej elementów. Czymże zatem mamy zostać zaskoczeni, bo chyba nie polskawo brzmiącą nazwą???

No, co to, to nie - co powiedzielibyście jednak na samą walkę? Brzmi zachęcająco, nieprawdaż? Zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, iż ma ona stanowić połączenie typowych strzelanek z bijatykami! Tak, tak - do zwykłych klawiszy dojdą bowiem dwa dodatkowe, odpowiedzialne za uderzenie ręką oraz nogą, co umożliwi zupełnie nowe podejście do tematu "eliminacji przeciwnika". Po co robić hałas, skoro można gostka potraktować nóżką? Albo i rączką, i nóżką, w dodatku z obrotu!? Do dyspozycji będziemy bowiem mieli bardzo pokaźny repertuar kombosów, z którego znajdzie się coś odpowiedniego na dowolną okazję.

kach rozbiegu. W Onych, niezależnie od obecnie wykonywanej akcji, wciśnięcie klawisza będzie powodowało natychmiastową

Z włączeniem do strzelanki porządnej bijatyki wiąże się drugie ważne ulepszenie, określone przez Bungie-manów mianem "interpolated animation", co przenosi się w ścisłym tłumaczeniu na polską "animację interpolowaną". Z czym to się je? Ano oznacza ona koniec sztywnego podziału na kolejne fazy ruchu, wymagające na przykład, by skok z rozbiegu wykonać dokładnie po dwóch krokach rozbiegu. W Onych, niezależnie od obecnie wykonywanej akcji, wciśnięcie klawisza będzie powodowało natychmiastową reakcję postaci - engine sam zadba, by sensownie przejść z aktualnie wykonywanej akcji do nowej! Na pierwszy rzut oka może to wprawdzie wyglądać na bajer średnio rewolucyjny, ale jeśli mamy mieć możliwość walki wręcz, to najmniejsze nawet przestoje są przecież nie do pomyślenia, bo kończyć się będą bardzo dla nas nieprzyjemnie!



stości) większość z takich przeszkód można przecież pokonać zarówno przez znalezienie klucza, jak i posłużenie się nogą.

Bezpośrednio z walką związana jest także kolejna miła obiecanka (w końcu czymże innym są materiały prasowe?), a właściwie nawet dwie: jedna związana z inteligencją wroga, a druga - z interakcją ze światem. Przykłady do obydwu z nich brzmią zresztą równie zachęcająco: któż nie chciałby opóźnić pościgu przez wywalenie szafy w przejściu czy kulturalny rzut krzesłem na schody? Podobnie retoryczne pytanie można zresztą zadać odnośnie walki z wrogami, którzy działają grupowo (choć to już akurat było), potrafią się między sobą porozumiewać, wzywać posiłki w przypadku twej przewagi, czy korzystać z ochrony terenu - tego już przecież obecnie się nie

W Onych będzie to uwzględnione! Podobnie jak wprowadzony po raz pierwszy w Thiefie wpływ oświetlenia na zdolności wykrycia przez wrogów - w produkcji Bungie chowanie się w ciemnym zaułku pod schodami sprawdzi się równie dobrze, podobnie zresztą jak kierowanie się w trakcie walki w ciemnościach rozbłyskami broni podczas strzałów - choć tego ostatniego akurat w Thiefie nie było.

Wszystko to brzmi bardzo smakowicie i choć nawet do uruchomienia pierwszej bety czasu jest jeszcze całkiem sporo, to zanosi się na kolejny mały szok spowodowany przez Bungowców. Do tego zostaliśmy już jednak przez nich przyzwyczajeni, więc bardziej szokować może całkowite odejście od fantasy, będącego przecież podstawą Mythów, zwłaszcza jeśli zamienia się je na przyszłość z wielkimi oczami, rodem z kraju Kwitnącej Wiśni. Swoją drogą jest to o tyle dziwne, że firma mieści się w końcu w Ameryce, a kraj ten kojarzy się bardziej z postaciami wszystkich tych super-hiper-pająko-nietoperzy w stopniach kapitanów niebiesko-czerwono-białego sztandaru. Być może (oby, oby!!!) nawet rdzenni pochłaniacze makdonaldów mają już dość tamtego spojrzenia na świat? Z drugiej jednak strony także zagorzali przeciwnicy Anime nie mają powodów, by skazać ten tytuł na straty - jest to w końcu czysta akcja, ba - nawet przerywniki mają zostać

zrobione przy pomocy engine'u gry, więc skojarzeń z kolejnym odcinkiem Czarodziejek powinniście uniknąć. W każdym razie, Oni zanosi się na znaczące wydarzenie, niezależnie od przyjętej konwencji graficznej, a jedyne, co może obecnie irytować, to konieczność dluuugiego jeszcze na nią czekania.... Choć z drugiej strony - jak już przyjdzie, dopiero wtedy będzie się działo, oj będzie!!!

PS. Według zaprzyjaźnionego redakcyjnego Mangomaniaka, "Oni" to w tym wypadku wcale nie polskie określenie grupy osób, a japoński odpowiednik naszego rodzimego diabła czy demona. W przypadku tej gry obydwie interpretacje tytułu wydają się jednak na miejscu, bo celem gracza będzie rozprawienie się z syndykatem przestępczym, a tacy osobnicy w końcu bez problemu mogą za obydwóch "Onych" uchodzić. ■

Oni
Bungie

uświadczy, a nie trzeba być dyplomowanym jasnowidzem z dwudziestoletnim stażem, by przewidzieć wpływ tych ulepszeń na grywalność... Na tym zresztą kompleksowe podejście do świata wcale się nie kończy. Gracz będzie miał bowiem całkowitą swobodę w rozwiązywaniu "problemów". Nawet tak prostych, jak sposób otworzenia zamkniętych drzwi - normalnie (czytaj: w naszej rzeczywi-

## Zupełnie Nowe!

### • FF8 - KLĘSKA PIRATÓW?

Twórca Final Fantasy 8, Square, chwali się, że wprowadził do gry takie zabezpieczenia, które mają uniemożliwić jej scrackowanie. Hmmm, nie chcemy tu chwalić piratów, ale jak na razie to nie było dotąd żadnego zabezpieczenia, które by się im wcześniej czy później nie poddało...

### • MP3 BARDZIEJ LEGALNE

Diamond Multimedia - producent przenośnego odtwarzacza plików MP3 o nazwie Rio - wygrał proces sądowy wytoczony przez stowarzyszenie amerykańskich wytwórni płytowych. Być może będzie to wydarzenie precedensowe rozwiewające niezdrową atmosferę, jaka wytworzyła się wokół rewelacyjnej metody kompresji dźwięku. Zaraz po zapadnięciu korzystnego dla firmy wyroku uruchomiony został oficjalny serwis internetowy poświęcony w całości odtwarzaczowi Rio i formatowi MP3 w ogóle. Z RioPort (tak się nazywa serwis) można nawet ściągnąć oprogramowanie do kompresowania i odtwarzania plików MP3, a także znaleźć wiele linków do stron zawierających legalne kolekcje MP3 do ściągnięcia lub kupienia. Zmowę milczenia na temat eMPeTrójek przerwał także Lycos. Jeden z największych serwisów wyszukiwawczych uruchomił oddzielną witrynę przeznaczoną do wyszukiwania plików w tym formacie na podstawie nazwy wykonawcy lub tytułu utworu (prawdę mówiąc, Lycos przejął po prostu znaną wyszukiwarkę MP3 Search).

### • NOWOŚĆ Z TOPWARE

Firma ta zapowiada data-dysk do Knights & Merchants. Znajdziecie tam 15 misji, dwie nowe struktury, dwie nowe jednostki, ryby i dodatkowe możliwości zdobywania żywności, poprawioną grafikę tła, intro i outro, ulepszone main-menu. Premiera - zasadniczo już. Drugą nowością jest gra Galador - dwuwymiarowa "comic adventure" w realiach fantasy. I tu polski akcent - scenariusz gry napisał znany zapewne fanom sf polski autor Jacek Piekara.

### • PINBALL SF

Sci-Fi Pinball to dzieło Fox Arcade, które w sumie już powinno trafić w ręce graczy. Dostępne będą stoły: Aliens, Predator, The Fly i Buffy the Vampire Slayer. Do tego jakieś 100 filmików, sub-gry (11), masa animek, fragmenty filmów, duży realizm fizyki bil.

### • MOTOCYKLÓWKA

Motorsport Simulations dogadał się z American Motorcyclist Association Pro Racing i razem stworzą cykl gier AMA: Superbike, National Motocross i Grand National Dirt Track Racing. Naturalnie to wszystko motocyklówki, bazujące na realnie istniejących i zrzeszonych w AMA teamach, kierowcach i maszynach. Na razie nie są znane daty premier ani bliższe szczegóły.

### • ORANGE ATAKUJE!

Orange Games, kojarzone przede wszystkim z Jazz Jackrabbitem, zmieniło nieco swój image i zaatakowało grą Core, mieszanką RPG i gry akcji. Ponoć ma to wyglądać jak... Quake skrzyżowany z C&C w konwencji RPG! Ufff, mieszanka wygląda na piorunującą! Co więcej, będzie można robić do niej własne levele za pomocą edytora leveli z... Unreala. Hmmm... zadziwiające! A skoro już mówimy o Jazz Jackrabbit, to warto wspomnieć, że niedługo pojawi się data-dysk do tej gry, noszący tytuł Secret Files. Pojawi się tam m.in. nowa - żeńska - postać do

## Zupełnie Nowe!

wyboru, o wdzięcznym imieniu Lori. W sklad zestawu wchodzi 10 nowych poziomów, w tym rozgrywające się w 3 zupełnie nowych sceneriach.

### • JESZCZE O UNREAL TOURNAMENT

Wieści z Epic Games mówią o tym, że ta gra będzie stworzona na... zupełnie nowym engine! Co więcej - dzięki odpowiedniemu patchowi - będzie można przenieść go na oryginalnego Unreala! Wow!

### • GRY I KSIĘGA REKORDÓW

C&C trafił do Księgi Rekordów Guinnesa jako "najbardziej udana strategiczna gra wojenna". Nie będziemy dyskutować nad sensownością takiego zakwalifikowania C&C - w każdym razie na pewno konkurencję skręciło z zazdrości. Jak to pięknie podsumowano na sieci: "Cavedog must feel totally annihilated!"

### • BOSKI DRIVER

GT Interactive postanowiła się przypomnieć fanom 4 kółek. I to nie byle czym, a odlotową gierką Drivers. Do jej tworzenia zapędzono autorów serii Destruction Derby, czyli ludzi z Reflection. Będziemy mieli okazję pojeździć po ulicach amerykańskich miast w latach 70-tych. Nowy Jork, San Francisco, Los Angeles - to tylko część dostępnych lokacji. Atrakcją gry będzie praktycznie nieograniczona możliwość wyboru trasy jazdy w obrębie danego miasta i pieczołowicie oddany ruch uliczny (w tym piesi). Zapowiada się niezła zabawa!

### • POWRÓT NFS

Need for Speed: High Stakes to kolejne wcielenie slynnego Need For Speed rodem z EA. W grze będzie istniała możliwość upgrade'owania swych pojazdów za kasę zarobioną za zwycięstwa w kolejnych 12 wyścigach. W marcu pojawi się wersja na PSX. Ale na szczęście będzie i wersja PC-towa, choć niestety trochę (nie wiadomo ile...) później.

### • WC NA EKRANIE

Zapowiadany już dawno temu film na motywach Wing Commandera będzie miał premierę w dniu 12.03. W roli Christophera Blaira - Freddie Prinze Jr., reżyseria Chris Roberts (twórca serii gier Wing Commandera). Trzymamy kciuki!

### • NFS4 NA PC

Niedawno wystraszyliśmy graczy informacją, że najnowszy NFS jest póki co tylko na konsole. Na szczęście wiadomo już, że wersja na PC ukaże się niedługo po premierze konsolówek. A ściślej? Ech, producenci powiedzieli tylko "jeszcze w tym roku".

### • FAMILIJNE WYŚCIGI Z HASBRO

Hasbro, jak wiecie, wykupił 5-letnią licencję do tworzenia "rodzinnych" gier na motywach NASCAR. Pierwsze gry z tego cyklu pojawią się pod koniec 1999 i na początku roku 2000. Swoją drogą - familijna rajdówka? Brzmi to oryginalnie...

### • OPÓŹNIONY FIGHTER DUEL

Infogrames informuje, iż premiera Fighter Duel 2.0 została przełożona na bliżej niesprecyzowany termin. Powodem opóźnienia jest "przesiadka" gry na nowy engine. Przypominamy, iż FD to popularna sieciowa symulacja lotu (a głównie - jak sam tytuł wskazuje - walk myśliwców). Więcej informacji na stronie: www.iplay.com.

### • LEGALNI SETTLERSI 3!

Uwaga! Wszyscy polscy użytkownicy oryginalnych Settlers 3 PL bardzo proszeni są o zarejestrowanie się! Dostaną od nas paczkę z nowym kompaktem

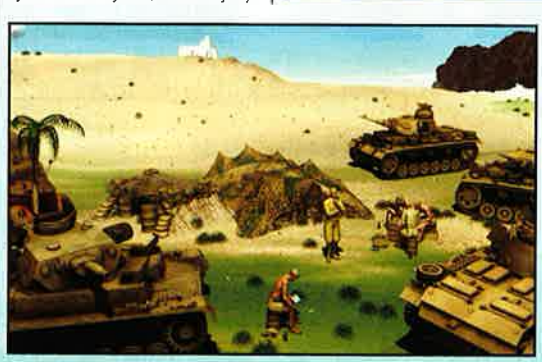
# Pancerna elita

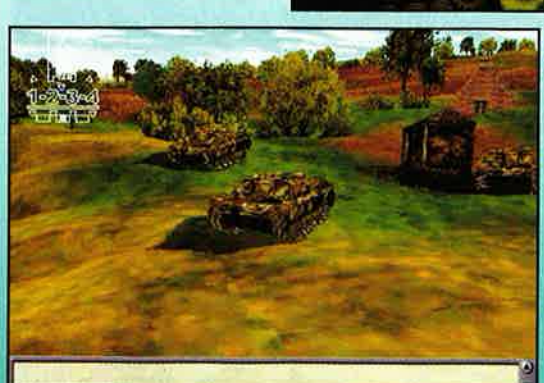
**Symulacji czołgów z II wojny światowej ostatnio nie brak (ot, choćby Panzer Command, iPanzer 44). Ale i nic dziwnego - czołg był wtedy prawdziwym królem pola walki... Warto więc powspominać ich dawniejsze walory.**

MAC ABRA

Okazją do tego będzie gra Panzer Elite, rodem z Psygnosis. Jej akcja toczy się w latach 1942-44, w Afryce Północnej i Europie (podczas D-Day). Rommel i Patton - te nazwiska niewątpliwie mówią wiele tym wszystkim, dla których II wojna światowa nie jest "tabula rasa". Ale oczywiście nie generałowie są tu ważni - a czołgi. Tych zaś nie braknie. U Niemców najważniejszy jest Tygrys, kilka wersji Panter, Pz III (h, j, n) i Pz IV (e, h, j). A będą też działa szturmowe i słynna 88-ka, czyli najskuteczniejsze działo przeciwpancerne II wojny. Za ich pomocą eksterminujemy amerykańskie lekkie Stuarty, kilka odmian Shermanów (w tym ciężko opancerzone Jumbo) oraz M10 Wolverine, czyli bazujący na Shermanie tank-destroyer. No cóż, ja stawiałbym tu stanowczo na niemieckie maszyny... tym bardziej, że w grze bardzo starannie odwzorowano parametry techniczne tak czołgów, jak i broni. Nawiasem mówiąc, twórcy gry, będąc świadomi technicznej przewagi Niemców i lepszego wyszkolenia ich załóg, kompensują to znacznie większą ilością czołgów w misjach po stronie aliantów (co zresztą jest zgodne z historyczną prawdą). Sami więc wybierzecie: ilość czy jakość?

Swoją drogą czołgi wyglądają naprawdę ładnie (nawet biorąc poprawkę na to, że screeny pokazują grę w dość wczesnej fazie tworzenia). Jeśli jeszcze będziecie mieli akceleratory (wskazane, acz niekonieczne), to nie powinniście czuć się rozczarowani stroną graficzną gry. Autorzy wyciągnęli wnioski z krytycznych uwag graczy, dotyczących wcześniejszych symulacji czołgów, i postarali się urozmaicić grę bardzo efektownymi animacjami zniszczenia pojazdów. Teraz, w zależności od tego, czym i w co trafimy, czołg może eksplodować, zapalić się jak pochodnia lub tylko lekko dymić; możemy ujrzeć, jak wieżyczka naszej ofiary odrywa się od kadłuba i odlatuje, wirując, na kilkanaście metrów, jak załoga opuszcza w popłochu płonącą maszynę itp. Nie braknie też mnóstwa speechów i autentycznej muzyki wojskowej z tamtego okresu.





Grę rozgrywamy tak na planie taktycznym (dowodzenie plutonem czołgów + ew. wzmocnienia), jak i wcielając się w załogę wybranego czołgu. Zatem będzie tam coś tak dla fanów strategii (ponoć AI będzie na poziomie...), jak i symulacji. W miarę upływu czasu nie tylko rośnie nasze doświadczenie (jak i podległych załóg), ale dochodzi wiele nowego sprzętu i możliwość upgrade posiadanych już czołgów (np. Niemcy mogą wyposażać swe pojazdy w dodatkowe pancerze typu "schutzen", czyli arkusze blach pancernych otaczające właściwy pancerz, mające za zadanie neutralizować ataki kumulacyjnych pocisków, tak czołgowych, jak i wystrzeliwanych z bazook i piatów). Amerykanie zaś mogą np. dodawać trały, dobre przy neutralizacji pól minowych. Ponadto obie strony powinny (bardzo wskazane) zakupywać dla swoich maszyn dodatkowe elementy wyposażenia (najważniejsze to radiostacje w każdej maszynie, dla lepszej komunikacji), przeciwlotnicze kaemy etc. Ale same czołgi to jeszcze nie koniec - będzie też obecna piechota (naturalnie wyposażona w panzershrecki, panzerfausty itp.) oraz działa p-panc. Warto też wspomnieć o zróżnicowanej amunicji. Zwykle, w czasie gier (symulacji czołgów w II wojnie) dysponowaliśmy po prostu AP (przeciwpancernymi) i HE (odłamkowymi). Tu będzie inaczej. Np. Amerykanie mają na stanie kilka typów pocisków przeciwpancernych: APCBC (Armor Piercing Capped Ballistic Capped), APCR (Armor Piercing Composite Rigid), APDS (Armor Piercing Discarding Sabot) oraz HEAT (High Explosive Anti-Tank). I od wyboru właściwego (a to z kolei zależy od tego, do kogo strzelamy i z jakiego dystansu - no i czy atakujemy frontalnie czy z flanki) skutki mogą być najrozmaitsze.

W zależności od preferencji, gramy tak w kampanie (jest kilka dla każdej ze stron, każda o różnej długości), jak i misje solowe (w tym instant action); w realistyczną do bólu symulację lub też raczej nawalankę z elementami symulacji. W sumie jest około 40 misji dla każdej ze stron, nie wliczając w to misji multiplayerowych (deathmatch, competitive, cooperative). Każda z misji toczy się na obszarze ok. 40 km kwadratowych.

Premiera - jeszcze w tym roku. ■

**Panzer Elite**
***Psygnosis***

# NOWA GENERACJA GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW!

# CIVILIZATION®
## CALL TO POWER™

WIĘCEJ JEDNOSTEK, BUDYNKÓW, CUDÓW ŚWIATA I TECHNOLOGII

OGROMNE NOWE PRZESTRZENIE: KOSMOS I OCEANY

W PEŁNI ANIMOWANA 16-BITOWA GRAFIKA W WYSOKIEJ ROZDZIELCZOŚCI

CAŁKOWICIE NOWE STRATEGIE, A W TYM WOJNA NIEKONWENCJONALNA

PRZEŁOMOWY INTERFEJS OSZCZĘDZAJĄCY CZAS UŻYTKOWNIKA

ROZBUDOWANE OPCJE HANDLU I DYPLOMACJI

EDYTOR SCENARIUSZY

GRA WIELOOSOBOWA PRZEZ INTERNET I SIEĆ LOKALNĄ

NOWE SEKWENCJE FILMOWE

**Dowodź, broń i podbijaj**

Kieruj potężnymi armiami i podejmuj wszelkie społeczne, ekonomiczne i polityczne decyzje. Stwórz ponad 65 szczegółowo dopracowanych jednostek z 7000 lat historii oraz ponad 100 technologicznych odkryć.

**Kolonizacja planet**

Przetrzyj na całym globie szlaki ludzkości. Zbuduj orbitalne kolonie i przyspiesz rozwój swojego arsenału. Odkryj i wykorzystaj zasoby głębin oceanów, aby rozbudować ogromne podmorskie imperium.

**Taktyka i strategia**

Wykorzystaj miliony różnych strategii, aby podbić świat. Wzmocnij swoją siłę militarną niekonwencjonalnymi środkami walki, takimi jak ataki ekonomiczne, propagandowe, terroryzm biologiczny i nawracanie religijne.

www.activision.com

ACTIVISION®

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

Civilization: Call to Power © 1999 Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a Call to Power jest znakiem handlowym Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 MicroProse Software, Inc. CIVILIZATION jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse, Inc. Ten produkt został stworzony i jest sprzedawany zgodnie z licencją MicroProse. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe loga i znaki firmowe są wyłączną własnością stosujących je firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia jest zabronione.

## Zupełnie Nowe!

nr 2 z poprawną wersją przerywników filmowych (w dotychczasowej wersji w wysokiej rozdzielczości kilka z nich było po angielsku). W imieniu firmy Blue Byte i CD Projekt za kłopot wszystkich serdecznie przepraszam. Michał Kiciński, szef marketingu CD Projekt.

### • ODIUM PRZESUNIĘTE

Robiony przez polską firmę Metropolis RPG o nazwie Odium (u nas wyjdzie jako Gorky 17), a wydawany przez Monolith Productions pojawi się nieco później niż planowano. Nową datę premiery wyznaczono na koniec tego roku. Przyczyna - he, jak zawsze: "dopieszczanie" kodu i poprawianie grywalności.

### • UMARŁ PINBALL...

Twórcy serii 3D Ultra Pinball zaniechali prac nad pinballem 3D Ultra NFL Pinball. Po prostu pinballki najlepiej sprzedają się w Europie, gdzie futbol amerykański (na którym miała bazować ta gra) nie jest specjalnie popularny, więc zapewne nie byłoby zbyt wielu kupców... Ale pocieszamy, że kilka innych pinballi z tej serii ma się dobrze i wkrótce powinny pojawić się na rynku.

### • ...NIECH ŻYJE PINBALL

THQ zamierza wydać pinballa o nazwie Ultimate 8 Ball. W grze będzie 14 rozmaitych sub-gier, tutorial, trening, practice oraz opcja multiplayera, a sama gra ma się korzystnie wyróżniać z pinballowego tła. O tym przekonamy się w okolicach czerwca.

### • GLYPHS

W sumie wiemy tylko tyle, że to ma być akcja + przygodówka w 3D. Ale wygląda nieźle...

### • SIMCITY 3000,5

Maxis, na swej stronie, dołożył graczom (za darmo) kilka nowych budynków do SC3K. Szczególnie ucieszą one mieszkańców Nowego Jorku (muzeum Guggenheima i Biblioteka Publiczna).

### • WIN 2000 NADCHODZI

21.04.99 beta-wersja Windows 2000 zostanie przekazana w ręce 100.000 (!) testerów! Ci zaś, jak znamy życie, wykryją 100.000 błędów (i przeoczą 1.000.000 innych...).

### • LEGO WIECZNIE ŻYWE

Zapowiadają się 4 nowe gry, bazujące na słynnych klockach LEGO. Są to: LEGOLAND, LEGO Racers, LEGO Rock Raiders i LEGO Friends (ta ostatnia przeznaczona jest ponoć głównie dla dziewczyn). Pojawią się jeszcze w tym roku na PC, PSX i N64. Legoland to coś w rodzaju Theme Park, jego premiera ma mieć miejsce w czerwcu. Lego Racers to wyścigi samochodowe (z budowaniem własnych pojazdów z klocków włącznie!). Premiera - lipiec.



# Postaw na Margarynę

**Nie, nie mam najmniejszego zamiaru występować w reklamach telewizyjnych i namawiać Was do kupna margaryny. Tę zapowiedź zatytułowałem z prozaicznego powodu. Bohaterem najnowszej gry Interplay jest niejaki Rhama i stąd właśnie wziął się taki zagadkowy tytuł.**

## ELD

Galleon, bo o nim mowa, jest grą TPP z elementami przygodówki. A kimże jest nasz bohater? Otóż Rhama jest kapitanem galeonu Endeavour i można go określić jako korsarza z ciągotkami kupieckimi, a do tego marzy mu się odkrywanie nowych krain. Krótko mówiąc, prowadzi on awanturniczy tryb życia. Przygody, jakie będzie musiał przeżyć w Galleon, zaczynają się w porcie Akbah, gdzie nasz dzielny wilk morski dowiaduje się o pewnej tajemnicy. Ten sekret to statek pełen złota ukryty gdzieś... no właśnie - to już Twoje zadanie! I to nie takie proste. Rhama, zanim dotrze do skarbu, będzie musiał przejść chyba nawet więcej przeszkód niż pewna dama o imieniu Lara. Wędrując od wyspy do wyspy, napotka na swej drodze szkieletory, stoczy wiele bitew z piratami, pozna różne legendy dotyczące skarbów i będzie przeszukiwał wraki. Zajęć mu zatem na pewno nie zabraknie.

Tym bardziej, że grę tworzy nie byle kto. Grupie deweloperów przewodzą Toby Gard i Paul Douglas. Nie znacie ich? A powinniście. Ci dwaj Panowie bowiem stworzyli samą Larę Croft! Tak, to znaczy, że odpowiednia grafa i atrakcje w Galleon są tym samym już zapewnione. Na potrzeby gry stworzono przede wszystkim nowy system poruszania się postaci. Rhama ma się poruszać jeszcze bardziej realistycznie niż panna Croft. Nasz bohater będzie biegał, skakał, pływał, wspinał się i wykonywał masę innych czynności, aby pokonać wszelkie trudności napotkane na drodze do skarbu. Główną atrakcją ma być jednak walka na broń białą z przeciwnikami. Zapowiada się całkiem pokaźna liczba ciosów, jak i bloków. W dodatku przeciwnicy mają być także dobrymi szermierzami, tak więc walka faktycznie może być ciekawa.

Jak graficznie będzie Galleon wyglądał, macie szansę przekonać się na screenach zamieszczonych obok. Mimo że to dopiero screeny z początkowej fazy powstawania gry, to i tak jest ładnie i kolorowo. Cóż można dodać na zakończenie? Chyba tylko tyle, że szykuje się zwolennikom TPP kolejny przebój. Może nawet większy niż Tomb Raider 3? Poczekamy jeszcze trochę i przekonamy się o tym sami. ■

**Galleon**
*Interplay*

# Z Daikatanią w sieci

**Pierwsze dzieło usamodzielnionego pana Romero nie powalało - ba, w opinii bardzo wielu graczy Dominion był RTSem aż nadto średnim, by w ogóle na niego zwrócić uwagę. Przez pewien czas wydawało się zresztą, że ION Storm chyli się ku nieuchronnemu upadkowi i zapowiadana Daikatana w ogóle się nie ukaże... Na szczęście jednak trudności okazały się przejściowe, a w ostatnich dniach wypuszczono próbkę przyszłych emocji - demo pozwalające nacieszyć się rozgrywkami sieciowymi.**

ALLOR

Jak pewnie powszechnie wiadomo, gra ta bazuje na engine Quake2 (pierwotnie był to nawet "silnik" Quake 1!), czyli podstawach dobrze założycielowi ION Storma znanych - sam w końcu legendę id Software współtworzył. Wydawałoby się więc, że do rąk dostaniemy grę może nie najgorszą, ale jednak graficznie taką sobie, zwłaszcza w porównaniu z takim Unrealem. Czy zatem jedyna nadzieja na sukces to wciągająca fabuła? Na szczęście nie! Mimo nie-najnowszego jądra Daikatana wygląda bowiem świetnie, a dwie dostępne plansze swym wyglądem po prostu kopią!!!

Podobnie walka - posiada ona chyba najbardziej killerski deathmatch ze wszystkich ostatnich tytułów. Może nie każdemu ginięcie od pierwszego celnego strzału musi odpowiadać, ale - dwie rozrywające się w bebechach rakiety po prostu MUSZĄ zabić! Żeby zaś było jeszcze śmieszniej, można dodatkowo skorzystać ze znanych z niektórych serwerów Quake runów, na przykład zwiększających zasięg skoku czy szybkostrzelność broni - wtedy dopiero jest zabawa!!!

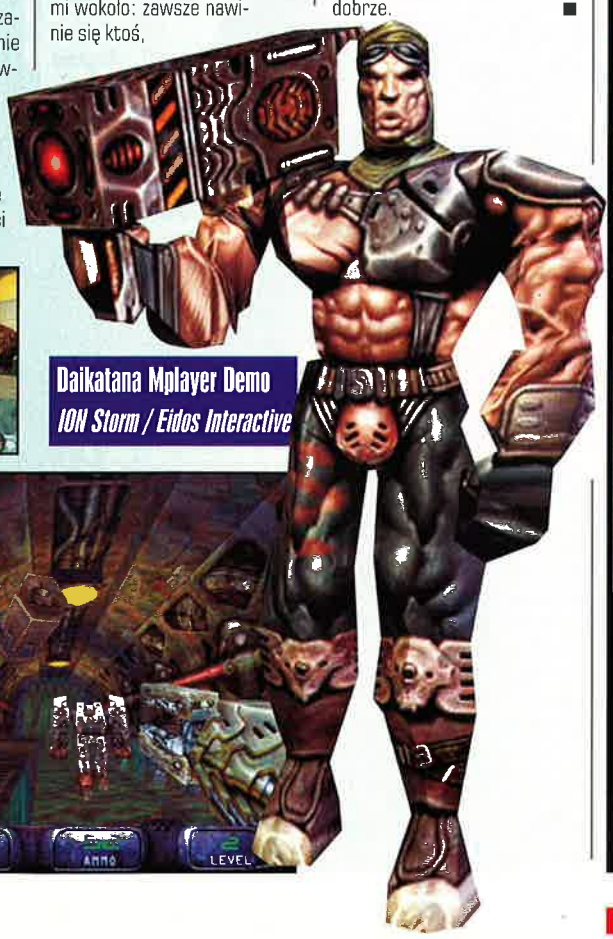
O reszcie na razie niewiele wiadomo, ale moim zdaniem jako "odstresowywacz" pełna wersja sprawdzi się w stu procentach! A jeśli i single będzie równie udany - może być na prawdę bardzo ciekawie!

Firewall:

Co tu kryć - Daikatana (a ściślej to, w co miałem okazję zagrać - jej deathmatch) nie spodobała mi się. Walka - owszem: toczy się bardzo szybko, bronie zaś są odpowiednio killerskie - jednak całości brakuje chociażby krzyny wymaganej przeze mnie finezji, czyli konieczności precyzyjnego trafiania. Tu - jak dla mnie - fragi są kompletną kwestią przypadku! Do tego stopnia, że wydaje się, że wystarczy stanąć w jakimś odpowiednim miejscu i siać rakietami wokoło: zawsze nawinie się ktoś, kto będzie na tyle miły, że padnie. Słowem: jest tak sobie. Q2 bez wątpliwości zdoła zachować koszulkę lidera.

Czarny Iwan:

Daikatana jest grą bardzo szybką i mimo futurystycznego klimatu... rzeczywistą. O co mi chodzi? Przede wszystkim o skuteczność broni. Tu na nic zdadzą się pancerze, jeżeli dostaniesz z podwójnej rakietnicy w środek klatki piersiowej, niechybnie zginiesz i nie ma od tego odwołania. Poza tym plansze zostały tak pomyślane, aby możliwe były różne zagrania taktyczne. To nie jest jedynie sieć korytarzy, lecz zbiór dużych lokacji pociętych wieloma platformami, półkami, "ścieżkami zdrowia". W Daikatanie gra się z prawdziwą przyjemnością i mimo nieco sterylnego wystroju, gierka wygląda bardzo dobrze. ■



**Daikatana Mplayer Demo**
*ION Storm / Eidos Interactive*

## Zupełnie Nowe!

Lego Rock Raiders to 3D action-strategy z elementami RPG (penetrowanie lochów na obcej planecie, wydobywanie surowców mineralnych itp.). Premiera - wrzesień. A ostatnia gierka to przygody dziewczyn, które pragną nawiązać znajomość z rockowym zespołem Tuff Stuff (plus możliwość kompozycji własnych songów i tworzenia do nich choreografii). Premiera - wrzesień.

### • KONIEC RIPCORDA?

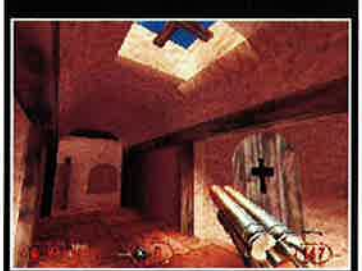
Wedle niepotwierdzonych jeszcze plotek znana graczom firma Ripcord Games kończy swój żywot w dniu 31.03. Jeśli pogłoski się potwierdzą, Ripcord "osieroci" kilka aktualnie tworzonych gier: Running with Scissor's Flesh & Wire, New World Order, Cyberlore's Majesty: Sovereign of Ardania, Holistic Design's Starship Diplomacy i Ronin Games' Blade Masters. Na razie rzecznik prasowy Ripcord powiedział tylko "no comments"...

### • QUAKECON 99

To coś dla maniaków Quake. Jest to konwent organizowany przez Id Software w Mesquite (Teksas, USA), w dniach 6-8.08.99, na który mają się zjechać najwięksi fani tej gry z całego świata. Naturalnie nie (tylko) po to, by np. popić sobie fantę w miłym towarzystwie, a po to, by sprawdzić się w morderczych deathmatchach, w grze Quake 3! Planowane są pojedynki około 1000 graczy! Jamprezę sponsorują także Activision, AMD, Apple i ATI Technologies. Organizatorami są Jerry "Polish" Wolski (Polak się wszędzie wciśnie :)) oraz Kevin "Monolith" Searle. Więcej informacji: www.quakecon.org.

### • WIĘCEJ KRWI

Znajdziecie w dodatku do Blood 2, zatytułowanym The Nightmare Levels. Akcja rozgrywa się w miejscu, gdzie skończył się Blood 2. Caleb i jego kumple powracają do Otherworld... i okazuje się, że i tam zalęgło się diabelskie zło. W dodatku pojawi



się m.in. 6 nowych trybów multiplayer, w tym tak "uroczy" jak gra w piłkę nożną... głowami przeciwników!!! Dojdą naturalnie nowe bronie i przeciwnicy. A co więcej - będzie można wcielić się w jednego z wrogów!

### • ROSJANIE I HALFLIFE

Nie, nie, to nie tak, jak myślicie. :) Po prostu engine HL posłuży do stworzenia gry o nazwie Russian Front (producent: Borderline Productions). Przy

## Zupełnie Nowe!

czym nie jest do końca jasne, czy będzie to tylko konwersja HL, czy też zupełne samodzielna gra. Gdy tylko pojawią się nowe informacje - damy znać!

### • MP3 I HOMM3

Ci, którzy mają już tę grę, zauważyli zapewne, że oprawa muzyczna to tym razem nie audiotracki, a... pliki MP3! Dzięki temu oszczędzi się sporo miejsca na CD, a kolekcjonerom takich plików oszczędzono trudów konwersji. :) BTW: podobnie będzie w grze Middle Earth.

### • AMD 3D NOW! W GRACH

Sporo producentów gier oświadczyło, iż w tworzonych przez nich grach zamierzają uwzględnić technologię 3D Now! zastosowaną w najnowszych procesorach AMD. W tym gronie są m.in.: Rage, Accolade, Interplay, Gremlin Interactive, Digital Anvil, Eidos i GT Interactive. A oto lista gier (na pewno nie jest pełna), w których ów standard zostanie (lub jest) zastosowany: Quake III Arena, Midnight GT, Expendable, Hostile Waters, Frontier Wars, Loose Cannon, Starlancer, Slave Zero, Redline, Duke Nukem Forever, Unreal Level Editor, Trans-Am Racing, Aeon Flux, Star Trek: Deep Space 9, Tomb Raider III, Thief, Daikatana, Braveheart, Anachronox, Legacy of Kain: Soul Reaver, Deus Ex, Cutthroats, Urban Chaos, Abomination, Wild Metal Country, SoulBringer Hogs of War, Rally Champions, Blade, Messiah, Giants: Citizen Kabuto, Descent: Freespace 2, Baseball 2000 i Descent3, Actua Soccer 3, Unreal, Powerslide, Dark Vengeance, Blood II: The Chosen, Rage's Incoming Test Drive 5.

### • SIMCITY3000

EA pochwaliła się, iż SC3K była przez pewien czas najlepiej sprzedawaną grą w USA.

### • ZNOWU POLOWANKO

Tym, którzy lubią polowania, anonsujemy data-dysk do Cabela's Big Game Hunter 2. Zatytułowano go Open Season. Odwiedzimy tereny łowieckie w stanach Kentucky i Colorado. Dojdzie też 7 rodzajów nowej broni, około 50 przydatnych myśliwym gadżetów. Poprawiono też animacje zwierząt.

### • VOODOO 4

Jeszcze do naszych sklepów nie trafiły Voodoo 3, a tu już mówi się o jego następcy, Voodoo 4, który pojawi się w pierwszym kwartale przyszłego roku (ale tempo!). Parametry: AGP 4x, grafika 2D/3D, 14 milionów trójkątów na sekundę, 1.06 gigatexeli, zegar pracujący z szybkością 266MHz, kompatybilność z poprzednimi modelami Voodoo. Karta jest zoptymalizowana do współpracy z najnowszymi modelami Pentium (2 i 3).

### • REBORN

To 3D action-strategy, rozgrywana w przyszłości i utrzymana w klaustrofobicznej konwencji dark future. Producentem jest Nerve Lab.

### • RED FURY

To najnowsza gra z Interactive Magic. Jest to gra sf, z dużą ilością akcji, rozgrywająca się na Marsie, podczas jego terraformowania. Poruszamy się w "hydrocrafcie", czyli czymś pośrednim pomiędzy poduszkowcem i łodzią patrolową. Celem gry jest opanowanie bardzo cennych w tym pustynnym świecie źródeł... wody. Premiera pod koniec roku lub na początku roku 2000.

# Ciągle do przodu!

**Jezu - jaki ja jestem już stary... Tak sobie czasem jęknę, przeglądając zapowiedzi rozmaitych gier. A mówiąc ściślej - ich remake'ów. Jeszcze pamiętam, jak to się, trzęsąc z niecierpliwości, wgrywało jakiś spectrumowski super-przebój z kasetowca i jarało się 8-kolorową grafiką (na ekranie czarno-białego telewizora...) i jednokanałowym dźwiękiem. A tu już - bęc! - minęło 10 czy 15 lat i ta sama gierka powraca w nowym, pc-towym, wcieleniu...**

MAC ABRA

Taką chwilkę wzruszenia przeżyłem, gdy dowiedziałem się, że THQ zamierza reanimować kolejną klasykę. Otóż w 1983 roku powstała na ZX Spectrum (i chyba nie tylko na niego) gra Sinister. Co to było? Po prostu zwyczajny kosmiczny shooter, powiedzmy - nieco podobny zasadami do pc-towskiego Raptora czy Galagi. Ot, lecimy statkiem w kosmosie i grzejemy we wszystko, co leci w drugą stronę. Hit to może nie był - ale grało się w toto całkiem nieźle. Widać nie tylko mi, skoro po ponad 15 latach (!) zobaczymy... Sinistar Unleashed. Autorzy nie zamierzają zmieniać zasad gry - nadal więc będzie to 100% nawalanka, bez żadnych głębszych treści. I wcale nie mówię, że mnie to martwi. Pamiętacie Battlezone? Tak ją "ulepszono" przy remake, że ze starej gry praktycznie pozostała tylko nazwa...

Naturalnie (co tak oczywiste, że aż szkoda pisać) poprawiono grafikę. No cóż, dzisiejsze PCty mają około 1000x więcej pamięci i Bóg wie ile razy większą moc obliczeniową. I faktycznie, widać to! Na widok screenów japa sama opada do pępka. Inna rzecz, że takie efekty wizualne nie są za darmo - zatem P233, 32 Mb Ram i akcelerator grafiki są tutaj nieodzowne. Ponadto statki (mimo iż to TYLKO) nawalanka zachowują się zgodnie z prawami aerodynamiki (włącznie z wpływem uszkodzeń na ich reakcje), co raczej dotąd spotykało się w symulacjach lub połączeniach gier akcji i symulacji. Czy zatem takie rozwiązanie sprawdzi się w typowym shooterze? Tego nie wiem... Zobaczymy! W każdym razie autorzy chwalą się, że wycisnęli wszystkie soki z najnowszych akceleratorów; że dopiero ta gra pokaże Wam w pełni, na co stać Wasze Voodoo 3 i inne 12 czy 16 Mb dopałki. (Co nie znaczy, że posiadacze np. Voodoo1 będą mogli tylko "polizać grę przez szybkę". Nie, engine sam dostosuje grafikę gry do mocy i klasy posiadanej przez Was karty, więc bez strachu. Tym niemniej jednak dobrze jest mieć coś naprawdę mocnego...).

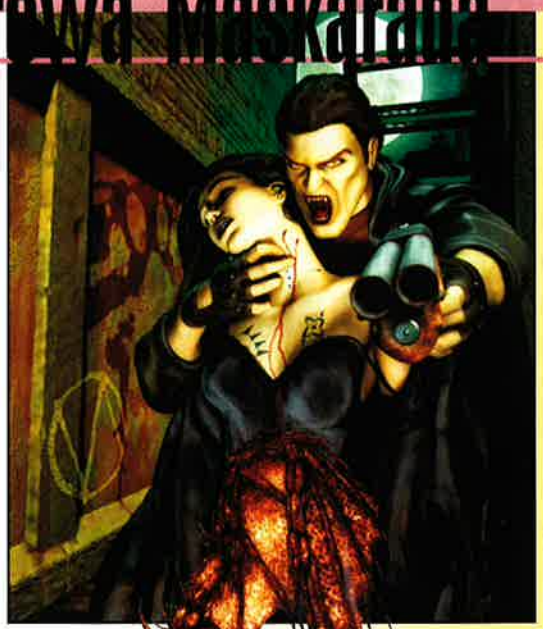
O fabule nie ma się co rozpisywać. Obcy chcą podbić Ziemię, my im to uniemożliwiamy, mając na to 24 misje w zróżnicowanym otoczeniu. Na końcu każdej z nich (co jest zgodne z klasycznymi wymaganiami takich gier) oczekuje nas etapowy boss. Do tego doliczyć należy 5 dodatkowych poziomów bonusowych. Latamy, strzelamy, kolekcjonujemy power-upy. A są nimi (m.in.) kryształy. Pewną ciekawostką jest to, że taki kryształ sam w sobie niczego nam nie upgradeuje. To my sami decydujemy, czy chcemy za jego/ich pomocą np. podrasować broń czy parametry pojazdu (naturalnie im lepszy upgrade, tym więcej kryształków trzeba nań wydać). Oczekuje na nas 25 typów Obcych, 6 statków do wyboru, 9 rodzajów broni, 8 odmian power-upów, muzyka audio... A wszystko razem pojawi się w trzecim kwartale tego roku.

Na koniec jeszcze jedna refleksja. Pamiętam oryginalnego Sinistera. Te -naście lat od jego premiery minęło piorunująco szybko. Aż boję się zastanawiać, jak np. będzie wyglądał remake takiego choćby Unreala (tu wpiszcie zresztą dowolny tytuł ulubionej gierki), gdzieś w roku 2013, na stojących w domu maszynkach z 1000x mocniejszych i szybszych od dzisiejszych Celeronów... ■

**Sinistar Unleashed**
*THQ*

# Wampir: komputerowa Maskarada

**Bądźcie pozdrowieni, bracia w Mroku. Cieszy mnie, że tak znaczna liczba Kainitów klanów związanych w Camarilli, zechciała zjawić się tu i wysłuchać słów moich. Niechybnie wiadome jest Wam, że teraz, pod koniec dwudziestego wieku ludzie na nowo zaczynają zwracać na nas swą uwagę. Wieści o nas, o naszej koegzystencji z rodzajem ludzkim, coraz śmielej atakują umysły śmiertelnych. Rolę mentora dla młodych, podatnych na wpływy, a przy tym nie tak przywiązanych do siły rozumu pełni obecnie wydawca pod nazwą White Wolf się kryjący (być może to któryś z wrogów naszych - wilkoczłeków?). On to (być może - oni?) stworzył przed kilkoma laty księgę zwaną Vampire: The Masquerade, dzięki której śmiertelni mogli wcielić się w wyimaginowane postacie Kainitów. Praktyki te role-playing - odgrywaniem roli - są przez ludzi zwane. Więcej: popularność księgi owej wzrosła tak dalece, że nie tylko wydano ją w wielu językach innych od pierwotnego angielskiego (w Polszcze pod nazwą Wampir: Maskarada), ale w chwili obecnej wielbiciele jej do gry na maszynę liczącą komputerem zwaną się sposobią.**

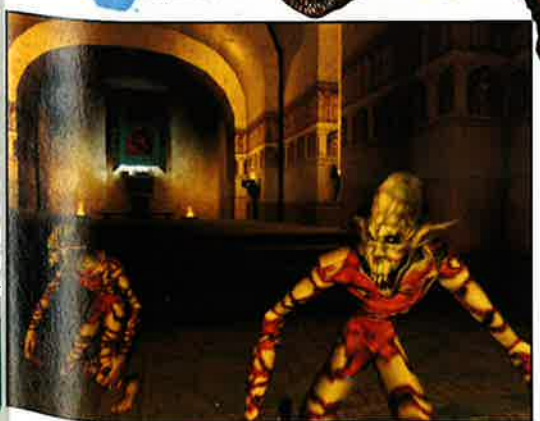


## GEM.INI

Grą ową nosić ma tytuł Vampire: The Masquerade - Redemption i ukazywać historię kilkorga z nas: do głównego bohatera bowiem - Brujah: Christofa - przylączają się Kainici innych klanów: Serene, Erik, Wilhem... Ich to droga poprzez osiem wieków i wiele, wiele miejsc - od średniowiecznych Pragi i Wiednia, po obecne, w niczym nie przypominające owczesnych: Londyn i Nowy York, będzie stanowić fabułę opowieści. Szczegółowość odtworzenia tych wspaniałych miast budzi niekłamany - bo i nie sposób kłamać - podziw. Mówię to zaś z całą odpowiedzialnością, gdyż nawiedziłem siedzibę Activision, miejsce, w którym powstaje to dzieło i widziałem cudownie odwzorowany Świat Mroku - płynnie przesuwające się przestrzenne otoczenie bohatera, wspaniale wykonane płomienie pochodni i poświaty nowoczesnych źródeł światła, głębokie, umykające przed blaskiem cienie. Dane mi było zobaczyć doskonałe kształty i niemal żywy sposób poruszania się bohaterów. Podziwiałem nowy 'engine 3D", który daje nieosiągalne dotąd możliwości - bohaterowie zazwyczaj ukazani są z perspektywy trzeciej osoby, jednak w każdej chwili można zmienić sposób ukazania akcji, a nawet spojrzeć ich oczyma. Ta zaś mnogość "widzeń" pozwala docenić doskonałość i nieprawdopodobną nastrojowość lokacji.

Vampire: The Masquerade - Redemption ma być grą, w której w równych proporcjach zmieszane będą role-playing i akcja. Tworzony jest on przez ludzi, którzy sprawdzili się jako kreatorzy wyimaginowanych światów - między innymi: w Jedi Knight: Dark Forces 2, Dark Forces, Descent, Starcraft, a w chwili obecnej Requiem: Avenging Angel, Force Commander i Indiana Jones and the Infernal Machine - teraz zaś zjednoczonych pod nazwą Nihilistic Software. Współtwórcą fabuły Redemption jest znany autor przewodników w Świecie Mroku - w tym Clanbooka do Malkavian i Giovanni Chronicles I: The Last Supper - Daniel Greenberg. W tej sytuacji trudno powątpiewać w to, że będzie to produkt bardzo, bardzo udany. Jedynym pocieszeniem dla nas, tych, którzy zobowiązaliśmy się strzec świętego obowiązku Maskarady jest to, że data premiery nie została jeszcze ustalona: wiadomym jest jeno, że ma ukazać się pod koniec roku pańskiego 1999. Mamy więc jeszcze chwil kilka do namysłu, co począć, gdy Vampire: The Masquerade - Redemption zawładnie umysłami graczy... ■

**Vampire: The Masquerade**
**Activision**



## Zupełnie Nowe!

### • CLOSE COMBAT 4

Wedle niepotwierdzonych plotek planowana jest czwarta część cyklu Close Combat. Tym razem USA vs Japonia, a konkretniej - krwawa jatka na Guadalcanal.

### • CZARNA ŚMIERĆ

Tak Niemcy nazywali rosyjskie Il-2, czyli samoloty szturmowe z czasów II wojny światowej. I bynajmniej nie bez powodu, bo "szturmowiki" rzeczywiście były morderczo skuteczne w atakach na cele naziemne. Przekonacie się o tym w symulacji o nazwie "IL-2 Sturmovik".

### • KONWERSJE

Wkrótce powinny pojawić się PC-towe konwersje gier firmy Rockstar. Będzie to m.in. już zapowiadany na tych łamach Darkstone (RPG + 3D strategia) oraz kolejne "odcinki" GTA (Grand Theft Auto-London i GTA 2). Dystrybutorem będzie Take Two.

### • MIGHT & MAGIC VII

Gra ta, z podtytułem "For Blood and Honor", jest już w beta-wersji. W stosunku do części nr VI, poprawiono grafikę, animacje postaci i automapping. Premiera - ponoć jeszcze wiosną tego roku.

### • BATTLEZONE MISSION PACK

Nosi dumne miano Red Odyssey i zasadniczo już powinien być na sklepowych półkach. W grze pojawi się m.in. "pożyczony" z Quake tryb deathmatchu Pain Keep oraz quake'owo brzmiące "coś" o nazwie AirFist. Nie powinno to w sumie dziwić, gdy popatrzymy na producenta: Team Evolve. Fani Quake pamiętają zapewne ich pack do Q2 o nazwie Zaero?

### • EIDOS I ELIXIR

Eidos Interactive podpisał umowę z Elixir Studios, dotyczącą dystrybucji ich trzech tworzonych właśnie gier. Pierwsza pojawi się w roku 2000. Twórcą Elixira jest gość, który w swoim czasie pracował w Bullfrogu, tworząc m.in. Theme Park.

### • SEGA SMASH PACK

Sega PC wypuścił na rynek zestaw The Sega Smash Pack, kompilację swoich najpopularniejszych gier na PC. Wśród 9 tytułów są takie jak: Altered Beast, Columns, Golden Axe, Outrun, Phantasy Star 2, Sonic Spinball, Super Shinobi i Vectorman. Na każdą z nich wystarczy P133 (ew. AMD K5 lub Cyrix 6X86) oraz 16 Mb Ram.

### • LANDER WYLĄ DOWAL

Demko tej gry mieliście niedawno na naszym CD. Tych, których zainteresowała ta gra, powiadamiamy, że już powinna być w sprzedaży. Przypomnijmy tylko, że kontrolujemy statek kosmiczny lądujący na powierzchni obcej planety, co wzbogacone jest o wątki przygodowe i elementy gier logicznych. Wkrótce pojawi się wersja tego programu na DVD.

# Hidden & Dangerous

## Skryci i niebezpieczni

**Każdy miłośnik wojskowych operacji specjalnych zapytany o trzy najlepsze gry ubiegłego roku, bez namysłu odpowie: Spec Ops, Commandos, Rainbow Six. A co by wyszło, jakby połączyć najlepsze cechy wyżej wymienionych produkcji? Z pewnością powstałaby najbardziej czaderska gierka, jaką świat widział, hit, jakich mało, prawdziwa perełka. Większość z Was od razu zareaguje na powyższy wstęp stwierdzeniem: "no tak, ale nie ma na to żadnych szans, taka gra pewnie nigdy nie powstanie". Otóż z wielką przyjemnością muszę stwierdzić, iż taki tytuł właśnie się pojawił i dano mi pograć w jego beta wersję!**

ŁUKASZ BONCZOL

Postaram się teraz przedstawić sprawę nieco bardziej szczegółowo. Fabuła gry "Hidden & Dangerous" osadzona jest w czasach drugiej wojny światowej (jak w Commandos, tylko że tutaj mamy w pełni trójwymiarowe środowisko gry), akcję obserwujemy z perspektywy trzeciej (podobnie jak w Spec Ops), bądź pierwszej osoby (Rainbow Six). Wcielamy się w dowódcę czteroosobowej grupy alianckich komandosów, wykonujących supertajne i śmiertelnie niebezpieczne misje skierowane przeciwko państwom osi. Każdy z członków naszego oddziału posiada szczególne umiejętności i ekwipunek. Mamy do dyspozycji snajpera, sapera, faceta z bazooką oraz gościa od wsparcia, wyposażonego w RKM. Dodatkowo nasi ludzie wyposażeni są w lornetki, granaty, świece dymne, flary oświetlające itp. Do podstawowego wyposażenia należy nóż, pistolet oraz pistolet maszynowy "Sten". Przyznam, że gra snajperem szczególnie przypadła mi do gustu. Jest to jedna z tych rzeczy, co do których R6 i Commandos pozostawiły u graczy największy niedosyt. Karabin posiada lunetkę ze zmiennym powiększeniem, pozwalającą dosięgać nawet najbardziej oddalonych szkopów. Cała sztuka polega na tym, aby się położyć w jakimś zamaskowanym, najlepiej wysoko położonym miejscu i "zdjąć" "niemiaszka" pierwszym strzałem. Nie jest to bynajmniej proste, gdyż w grze panuje pełen realizm i jeśli nie trafimy od razu w łeb, to wróg może się jeszcze odgryźć. Nawet trafiony w korpus potrafi, przezwyciężając ból, podbiec i skosić serią z automatu naszego strzelca. Wyjęcie na miejsce snajperki czegoś bardziej przydatnego na bliski dystans zajmuje naszemu wojakowi trochę czasu (szczególnie gdy leży - pod tym względem udało się bardzo dobrze odwzorować rzeczywistość). Jeżeli chodzi o realizm w ogóle, to twórcom gry udało się uzyskać bardzo wiele. Pod tym względem z H&D może się równać jedynie Rainbow Six. Tak samo jak w dziele Red Storm Entertainment, jedna kula wroga może zakończyć żywot naszego żołnierza (gdy trafi w głowę lub inny wrażliwy rejon ciała) lub przynajmniej poważnie obniżyć jego sprawność (facet przez chwilę zwija się z bólu). Da się także przeszukiwać ciała zabitych Niemców w poszukiwaniu broni i innych niezbędnych przedmiotów.

Grafika została dopieszczona do najmniejszych szczegółów, aczkolwiek nie szokuje żadnymi fajerwerkami. Przymiotniki najlepiej do niej pasujące to "staranna" i "przejrzysta". Weźmy za przykład zwykły las. W żadnej poprzedniej grze nie był tak dobrze odwzorowany (nawet Trespasser wymiękał). Nie jestem w stanie określić, czy jest to zasługą kilkunastu różnych gatunków roślin, czy też ogólnej kompozycji, przypominającej do złudzenia warunki naturalne. Nad wyglądem miasta nie będę się rozpisywał: to trzeba zobaczyć!!! ŻADNE, powtarzam ABSOLUTNIE ŻADNE słowa nie są w stanie odzwierciedlić wrażeń, jakie towarzyszą przemykaniu się wąskimi portowymi uliczkami, gdzie mrok rozprasza wątłe płomienie latarni. Zalegająca zaraz przy ziemi mgła, w której toną zaparkowane samochody oraz przemykające tu i ówdzie tramwaje zdają się wylewać z monitora wprost ku graczowi - majstersztyk. Deszcz jest chyba najbliższy rzeczywistości ze wszystkich tego typu efektów zamieszczanych w grach. Animacja ruchów postaci jest płynna, chociaż zdarzyły mi się pewne zacięcia. Doskonale wygląda tryb czołgania się.

Udźwiękowienie nie pozostaje w tyle za stroną wizualną gry. W puszczy słychać śpiew ptactwa, w Pradze zaś do naszych uszu dobiegają odgłosy walki na pobliskiej linii frontu. Odgłos kroków wojaków różni się w zależności od podłoża, po którym stąpają. Szczególnie polecam dźwięk wydawany przez komandosa biegnącego po bruku. Kiedy przechodzimy obok nocnego lokalu, słychać nawet smętny głos piosenkarki zabawiającej ostatnich gości.

Terenem działań są Włochy, Niemcy, Norwegia oraz Praga (Czechy). Misji jest mnóstwo i każda ma swój niepowtarzalny klimat. Widać, że autorzy czerpali inspirację z filmów oraz legend krążących wokół wydarzeń II wojny. Miejsca akcji zostały przygotowane z niespotykanym taktem i wyczuciem. Każda misja jest piękna i stanowi porywające wyzwanie. Nieważne, czy idzie o wysadzenie mostu, zniszczenie śluzy lub zamaskowanych bunkrów, uwolnienie zestrzelonych pilotów, wysadzenie mostu, przeprowadzenie dywersji w podziemnej fabryce V2 czy też na ogromnej stacji kolejowej. Jest też i misja rozgrywająca się na terenie obozu jenieckiego, w którym przechadzają się strażnicy z psami. Rozmaite scenerie wymuszają różne taktyki działania. Np. pozostawione na śniegu odciski stóp mogą zarówno wciągnąć w wrogów w pułapkę, jak i zdradzić pozycję naszych ludzi.

Sterowanie oddziałem odbywa się bezpośrednio, poprzez kontrolę wybranego komandosa, lub z poziomu trójwymiarowej mapy. Niektórych zrazić może brak fazy planowania, jednak jest on całkowicie usprawiedliwiony faktem, iż nasi komandosi docierają na miejsce akcji przeważnie dzięki spadochronom. Ponieważ dokładne miejsce lądowania jest raczej niemożliwe do przewidzenia, stąd dokładniejsze planowanie czegokolwiek przed akcją mija się z celem. Zresztą każdemu z naszych ludzi można przypisać szereg rozkazów, które następnie jednocześnie wykonają. Rozwiązanie takie sprawdza się doskonale, tym bardziej że daje w każdej chwili możliwość zmiany rozkazów, gdyby coś poszło nie tak.

Hidden & Dangerous jest dla mnie jak na razie grą bez żadnych poważniejszych wad, jednak trudno wyrokować co do jej końcowego kształtu. Dowodów, że można spartaczyć grę w ostatniej fazie produkcji jest przecież wiele. W opisywanej wersji niedopracowane były jeszcze algorytmy odpowiadające za zachowanie się przeciwnika i ruchy komandosów. Można też było napotkać w niektórych miejscach na "niewidzialne ściany". Niektóre mapy były jeszcze nie dokończone. Co zadziwiające, pomimo tylu niedoróbek i przeszkód grało mi się doskonale, o wiele lepiej niż w dziesiątki innych, wykończonych gier (gniotów). Duch czasów II wojny i wspaniałe trójwymiarowe środowisko to mieszanka, jakiej świat jeszcze nie widział. Pomijam przy tym z wiadomych względów Wolfensteina 3D (dla niezorientowanych: skreślcie sobie "wspaniałe trójwymiarowe środowisko". :)

Mortyr także nie jest konkurencją dla H&D, a to z powodu kulejącego realizmu. Jest jeszcze coś, czego nie napisałem o Hidden & Dangerous. Ta gra wywołuje czystą miłość od pierwszego wejrzenia. Ja już się zakochałem. Czy Ty też jesteś gotów? ■

**HIDDEN & DANGREOUS**
***TAKE2***

# Unreal Tournament

## Unreal w sieci?!

Kilka miechów temu po raz pierwszy dały się słyszeć echa pogłosek o tworzącym się rzekomo sieciowym Unrealu. To wydawało się jednak zbyt śmiałe, by mogło być prawdziwe. Przecież sam rewelacyjny (w single player), oceniony u nas na wzbudzającą do tej pory emocje dziesiątkę Unreal jest kompletną sieciową porażką: tragicznej wielkości pingi, częste zwisy nieliczących serwerów, marna, praktycznie nie nadająca się do pacyfikacji maleńkich postaci broń... - to wszystko zdawało się dobitnie zaprzeczać wiarygodności owych ech.

### Firewall

Po pewnym czasie jednak pogłoski potwierdziły się. W Epicu nabierał kształtów Unreal Tournament - produkt, który zamknąć ma usta wszystkich twierdzących, że co jak co, ale ten zespół nigdy nie znajdzie się w gronie największych sieciowych potentatów tego świata. Minęło kilka kolejnych tygodni i wreszcie macie sposobność, by poznać kilka faktów o tym, którego ambicją jest, jeśli nie zdetronizowanie, to przynajmniej dorównanie Wielkiemu Q. Dorównanie, którego oznaką ma być - tak jak w przypadku genialnego produktu id - wytworzenie się nowej kasty graczy sieciowych: unrealerów (unrealowców?). Czy jednak ma na to szanse? Innymi słowy: jakie wrażenia towarzyszyły memu pierwszemu starciu z beta wersją UT?

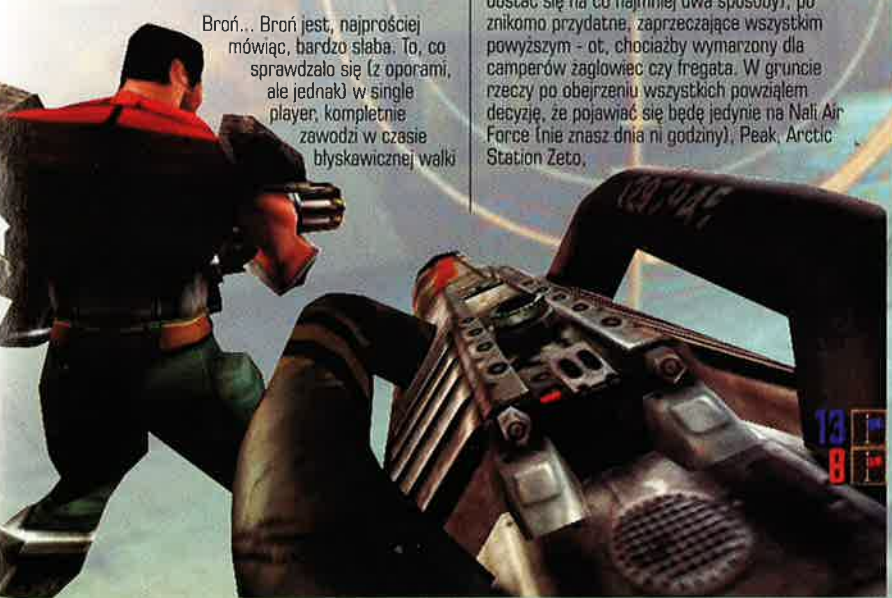
Generalnie sposób na stworzenie wybitnego sieciowego FPS-a wydaje się być prosty: dobry, zapewniający odpowiednią płynność połączeń engine, niezła fizyka, parę przemyślanych plansz, kilka zróżnicowanych i skutecznych broni i... to już. Czym dysponuje Epic? Ich engine to oczywiście usprawniony, zoptymalizowany pod kątem mplaya kod Unreala. Ponoć w finalnej wersji będzie można wreszcie rozkoszować się płynnością, obecnie jednak (C333 + 64 RAM + V2 12 MB) na dużej planszy i przy sporej ilości zarzuconych botów gierа potrafi nie tylko się zamyślić, ale i uporczywie pochrupać.

Broń... Broń jest, najprościej mówiąc, bardzo słaba. To, co sprawdzało się (z oporami, ale jednak) w single player, kompletnie zawodzi w czasie błyskawicznej walki deathmatchowej. W gruncie rzeczy oprócz Automaga (teraz dostępny również jako zestaw big: po jednym w każdej z rąk), Flak Cannona, granatnika (drugi tryb Eightball Launchera) nie ma czym walczyć! Średnio skuteczny - delikatnie mówiąc - jest podobny do Quake'owego Railguna ASMD, całkowicie nieprzydatny, zbyt wolny jak na tempo dm - Eightball: uniknięcie rakiety naprawdę nie sprawia problemu. Również i tak rewelacyjnie sprawujący się podczas przemierzania świata "zwyklego" Unreal Assault Rifle nie sprawdza się na standardowych planszach deathmatchowych - przeciwnicy nie mają zwyczaju stać w miejscu. Ostatnie dwie "stare": Ges Bio Rifle i Minigun są zbyt mało zabójcze: zdarzyło

się, że biegłem przez pół planszy, strzelając i trafiając w bota, nie mogąc doczekać się jego sfragowania... A przecież przy właściwym minigunowi strumieniu energii powinien on paść po góra dwóch sekundach!

Ostatnim jednak gwoździem do trumny, w której spoczął koncept broni jest to, że również i te nowe, stworzone specjalnie do UT niezbyt przypadły mi do gustu: Plasma Gun jest kompletnie nieskuteczny (nawet lity strumień zielonego ognia w rzeczywistości groźniej wygląda niż działa), a Redeemer (potężny blast - odpowiednik BigFoota) jest przydatny jedynie na największych planszach. Powód jest prosty: promień wybuchu jest naprawdę ogromny, a co za tym idzie - staje się równie groźny i dla zwierzyny, i myśliwego. Odrobinkę ratuje sytuację drugi jego tryb - kiedy to "wcielamy" się w rakietę, jednak z uwagi na to, że wówczas nasza prawdziwa postać jest kompletnie nieruchoma, trudno jest go polecać...

Designe plansz - 35-ciu aren - waha się od fantastycznych, szybkich (bo małych), niebezpiecznych (bo do każdego miejsca można dostać się na co najmniej dwa sposoby), po znikomo przydatne, zaprzeczające wszystkim powyższym - ot, chociażby wymarzony dla camperów żaglowiec czy fregata. W gruncie rzeczy po obejrzeniu wszystkich powziąłem decyzję, że pojawiać się będę jedynie na Nali Air Force (nie znasz dnia ni godziny), Peak, Arctic Station Zeto,



Curse (oryginalna mapa U.)...

Oczywiście nie można mieć pretensji do Epic, że nie wszystkie są supergrywalne: nikt nie jest w stanie wykonać tak dużego zestawu map bez umieszczenia w nim kilku... hm... ciekawostek. Przecież nawet id stworzyło żenującą - jak dla mnie - ewidentnie camperską (jaskinia z rakietnicą czy platformą z chaingunem) q2dm6...

Przeciwnicy, czyli obecnie boty, czyli postacie... Po pierwsze - zostały znacznie powiększone, a ich sztuczna inteligencja - usprawniona. Co istotne - w UT, w odróżnieniu od U, ich zachowanie jest uzależnione od prezentowanego przez nie poziomu: grając przeciw "skilled" jest łatwiej niż "inhuman". Oczywiście można również od zera skonfigurować poszczególnych przeciwników: od umiejętności po wygląd. Większość postaci stanowi znane z Unreala 5 modeli - 3 facetów i 2 pań (oczywiście w obrębie jednego modelu można wykorzystywać dowolne, bardzo szczegółowe skiny), jedynymi nowymi graczami są wojownik Skaarj i pacyfista do tej pory - Nali. Gra tym ostatnim jednak jest praktycznie niemożliwa: jest on zbyt wielki, zbyt wysoki, by

zmieścić się w niektórych przejściach (i nie da się tego ominąć, przykucając...)! Tym samym część plansz staje się dlań niedostępna.

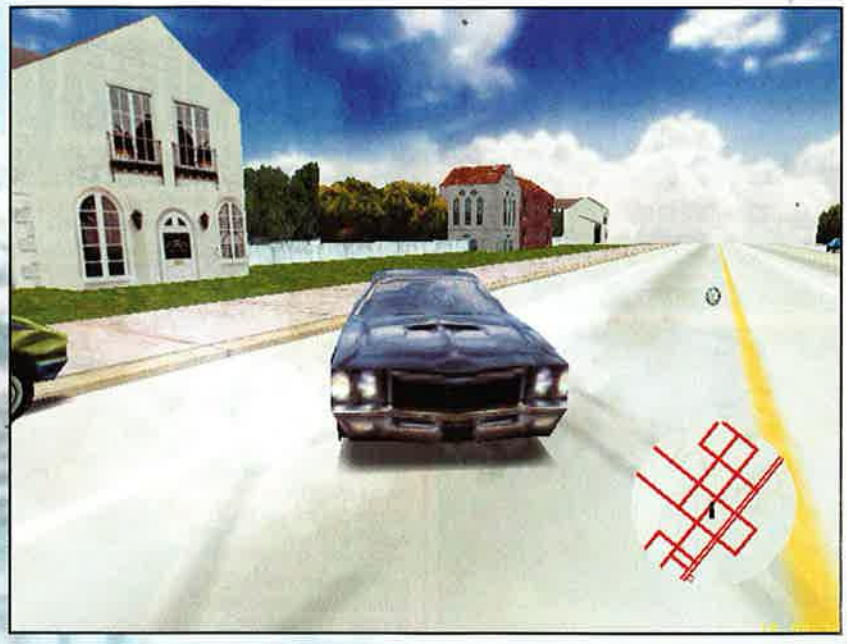
Unreal Tournament jest - nie sposób zaprzeczyć - bardzo widowiskowy: engine, który zakupiony został przez 18 innych developerów nadal jest wybitny, kto wie - może najlepszy (zaczekamy na QIII(A). Co za tym idzie, fantastycznie jest sobie pooglądać plansze (widzi się to wykorzystanie do 7 różnych tekstur pokrywających jedną powierzchnię i mistrzostwo w korzystaniu z kolorowych świateł), posłuchać odgłosów walki (dźwięk przestrzenny), grać jednak - no cóż, ta nieszczęsna broń... W tej sytuacji giery nie ratują nawet tryb deathmatchu - jumpmatch (wysoki skok) i zespołówek: Domination czy Assault. Być może wersja finalna prezentować się będzie inaczej, jednak... Premiera już tak blisko - nie jestem pewien, czy ludzie z Epic nie zdecydują się na launch Unreal Tournamet w takiej formie jak teraz. Oby nie: nie wyszłoby to na dobre legendzie Unreal... ■

**Unreal Tournament**
*Epic Games*

# Driver

## GTA de Luxe

**Mimo iż samochodówki należą do gier licznie reprezentowanych, to jednak w większości wypadków mamy do czynienia z mniej lub bardziej udanymi wyścigami. Że na tym świat się nie kończy, najdobitniej pokazał chyba sukces GTA, które, chociaż takie sobie, jeśli chodzi o fajerwerki graficzne, czy jakość "symulacji", miało w sobie ten powiew świeżości, oferowało coś więcej niż zwyczajną jazdę przed siebie. Aż dziw bierze, że do tej pory nie pojawił się jakiś godny naśladowca... Ale już za chwileczkę, już za momencik i znowu kółkiem będziemy kręcić.**



Po prawej: Typowy amerykański krążownik en face

### Mc Drive

I to jeszcze jak! Kończony właśnie przez GT Interactive Driver jest bowiem wprost idealnym następcą swego wielkiego poprzednika. Następcą, a nie sequelem, gdyż wprawdzie czerpie z niego pełnymi garściami, ale jedynie w sferze klimatu, natomiast wykonanie, sposób ukazania akcji są już zupełnie inne. W dodatku, moim skromnym zdaniem, to Kierowca jest tutaj górą.

Przede wszystkim postarano się o poprawę grafiki, a właściwie o całkowitą zmianę jej koncepcji. Nie mamy już bowiem pionowego ujęcia z leżącym w dole miastem, zostajemy tam po prostu przeniesieni! Czyli - pełne trzy wymiary!!! Taki zabieg nie jest może jednoznaczny z podniesieniem poziomu adrenaliny, ale w tym akurat wypadku taki właśnie efekt uzyskano. I to wcale nie dzięki unrealowym widokom, a przez bezpośredniość akcji, połączoną z jej niesamowitą płynnością i towarzyszącym temu rozsądnym poziomem realizmu.

Co to oznacza w praktyce? Jeśli widzieliście kiedyś w telewizji amerykański film akcji z lat sześćdziesiątych, to właśnie tak. Czyli, dla mniej "zwapniałych": brawurowe pościgi po ulicach, ryczące silniki, odpadające dekle, pisk opon, skoki - ech, po prostu czysta adrenalina towarzysząca jeździe pod prąd z kilkoma migającymi kogutami we wstecznym lusterku. I, żeby rozwiać wszelkie wątpliwości - to na prawdę dokładnie tak wygląda!!! No, może faktycznie w filmie grafika była nieco lepsza, ale już cała reszta jest praktycznie idealnie taka sama, na czele z najważniejszym, czyli zachowaniem się samochodu. O tym, że mamy hamulec ręczny wspominać chyba nie trzeba. Ale tutaj został on tak jakoś fajnie oddany, że nawet średnio przygotowani amatorzy pościgów powinni sobie z nim bez większych problemów poradzić. Zwłaszcza przy najbardziej polecanym widoku zza samochodu... Dla hardcore'owych maniaków brzmi to może jak herezja, ale takie są niestety fakty - jeśli chce się czerpać pełnię oferowanych przez tę grę atrakcji, to widok ze środka musi odpaść. Owszem, dla prawdziwych maniaków kamera zza przedniej szyby także się oczywiście znajdzie, ale wtedy nie widać perfekcyjnej pracy zawieszenia, dymiących opon, śladów na jezdni. To tak, jakby lizać lizaka przez papierek - niby to samo, a jednak nie do końca...

Widok zza samochodu to zresztą nie tylko ładniejszy ekran, bo i wszelkie ewolucje wychodzą przy nim dużo sprawniej. I nie jest to jedynie subiektywne wrażenie, gdyż otrzymujemy w nim dużo lepszy wgląd na nasze najbliższe otoczenie, a rozpoznanie na polu walki jest przecież podstawą wszelkich udanych operacji. Wprawdzie mamy jeszcze coś takiego, co nazwać by można mapką pola walki, ale pełni ona raczej rolę bardzo ważnego uzupełnienia, a nie substytutu widoku z TPP.

Dobra, wystarczy tego rozwodzenia się nad wyglądem. Przejdźmy do sedna sprawy, czyli sensu całego tego ulicznego rozbijania się. Jak już mi się wcześniej "wyplo" - Driver czerpie bardzo wiele z GTA. Czyli, podobnie jak tam, jeździmy po mieście i wykonujemy różne takie, niezupełnie zgodne z prawem, zadania. Ot, dajmy na to pierwsze z nich: nasza niezastąpiona sekretarka (wprawdzie automatyczna, ale to w końcu i tak ona) przekazuje nam, iż pewni amatorzy pośpiesznych bankowych wypłat (z argumentami nieco mocniejszymi niż zwykle czeki) potrzebują na gwałt transportu z miejsca pracy do swej kryjówki. Chwytamy za kluczyki i po chwili siedzimy w naszym ukochanym wozie. Czas ucieka, więc wciskamy gaz do dechy i z piskiem opon wylatujemy na ulicę. Nasz podręczny mapowy radarek podaje nam namiary celu, możemy się więc skupić jedynie na bezpiecznym dotarciu do celu. Właśnie - bezpiecznym... Jesteśmy jednym z mnóstwa jeżdżących po ulicach samochodów, więc jak tylko nie będziemy nagminnie łamać przepisów, niebiescy nawet na nas nie spojrzą! Jeśli więc nie mamy noża na gardle, lepiej nie pukać innych, a na światłach przejeżdżać tylko gdy na nas patrzą.

Nieco inaczej ma się sprawa po przyjęciu bankowców na pokład - teraz już wszyscy niebiescy wiedzą, co w trawie piszczy, więc koniec z cackaniem się, stawaniem na światłach czy przepuszczaniem mających pierwszeństwo. To nam się spieszy!!! Prócz dotarcia do kryjówki mamy jednak jeszcze jedno, bardzo ważne, zadanie - zgubić ogon. Niby taka oczywista sprawa, a łatwo o niej zapomnieć. Zwłaszcza przy uciekających w szalonym tempie sekundach! A przecież nikt dekonspiracji nie chce, więc zbytniego wyboru nie mamy: albo szaleńcze gubienie niebieskich, albo powtarzanie misji... Tu

dopiero adrenalina osiąga niesamowity poziom! Nikt się z nikim nie cacka, koguty wyją, przebijamy się przez zapory - ech, te filmy były takie jakieś drętwe... Tak nic się na nich nie działo... Nie to co tutaj!!!

Zresztą, skoro już tyle o tych filmach piszę, to dorzucę coś jeszcze: dzięki tej gierce można samemu zasiąść na fotelu reżysera. Tak, tak, nie dość, że po każdej akcji można sobie obejrzeć powtórkę, to jeszcze można ją zapisać na dysku, a później - poddać obróbce! Czyli na przykład pozmieniać ujęcia, powycinać niechciane kawałki itp., itd. Wprawdzie nie byłem w stanie tego przetestować (w końcu mieliśmy do czynienia jedynie z betą), ale autorzy zbytnio się tym jarali, by zostało to wyrzucone. A że dodatkowo pomyślano jeszcze o publikujących takie materiały w Sieci (w końcu tworzenie czegoś jedynie dla własnego dobrego samopoczucia zbyt powszechne nie jest), więc filmiki zapisywane są w odpowiednio oszczędnym formacie. Fakt, że ich odtworzenie wymaga całej gry, ale za to nie ma najmniejszych problemów objętościowych - parę kilobajtów ściągnie się przecież bez większych problemów i przez najzwyklejszy modem!

Bardzo interesująco zapowiada się także sama historia. W przeciwieństwie do GTA, w Driverze wcielamy się bowiem w postać... policjanta!!! I nie stoi to w sprzeczności (przynajmniej według materiałów prasowych) z wcześniej opisywanymi misjami, gdyż po pierwsze grający jest tajniakiem, a po drugie - rozpracowuje jakąś większą sprawę i najpierw musi sobie zapewnić zaufanie półświatka. Szczegółów na razie nie zna chyba nikt, bo w becie nie ma ani jednego filmiku, a z briefingów nic szczególnego nie wynikało. Tym bardziej, że ograniczeni byliśmy jedynie do jednego z czterech miast...

A'propos miast - nie są to jakieś małe mieściny, a typowe zaoceaniczne kolosy: Nowy Jork, San Fransisco, Miami oraz Los Angeles! Może nie całe, ale i tak na każde z nich przypada od 20 do 30 mil dróg (może nie poraża, ale - w końcu to tylko gra), oczywiście z działającymi światłami, innymi uczestnikami ruchu oraz przechodniami! No i około stu pięćdziesięcioma tysiącami budynków... Wszystko to zostało odtworzone ze zdjęć i filmów, dzięki czemu, jak chwalą się twórcy, jeden z ich znajomych był w stanie dojechać do celu bez korzystania z pomocy mapy!

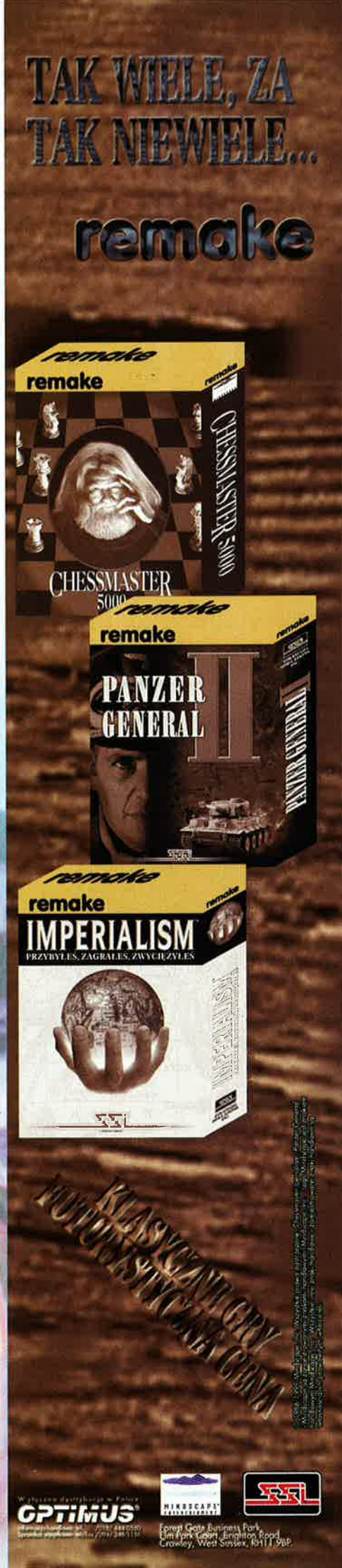
Całość uzupełnia jeszcze bardzo dobre AI innych uczestników ruchu, zwłaszcza tych wyjących i niebieskich. O robieniu blokad i błyskaniu w lusterku już nieco było, ale jest to na tyle ekscytujące przeżycie, że podzielę się paroma głębszymi doznaniami. Przede wszystkim same pościgi: co może się wydawać niesprawiedliwe, wozy niebieskich są szybsze. Niby niesprawiedliwe, ale dzięki temu zgubienie ogona nie polega na prostym gnaniu przed siebie - trzeba zacząć ostro kombinować! Przejazdy pod prąd wąskimi uliczkami zazwyczaj pomagają, ale jeśli niebieskich jest zbyt wielu, to niestety część z nich spokojne będzie nas ścigać dalej. Nie mówiąc już o tym, że posiłki wcale nie muszą podążać naszym śladem!

Równie interesująco robi się, gdy pościg już nieco odstawimy - wtedy niebiescy nie tyle bezmyślnie pędzą do przodu, co dość inteligentnie zgadują możliwą drogę naszej ucieczki. Bardzo ważne jest tutaj określenie "zgadują", gdyż nie odnosi się wrażenia, iż podglądają i mimo wszystko daje się ich (gdy nie ciągniemy za sobą całego miasta) zgubić. Choć nie należy się nastawiać, że parę ostrych skrętów w bok załatwi sprawę, bo zawód mamy praktycznie murowany!

Mimo, iż gra przykuwa do ekranu aż za bardzo, na ostateczną jej ocenę będziecie musieli jeszcze trochę poczekać. Wiadomo - beta to nie wersja pełna, i to co otrzymaliśmy teraz nie do końca odpowiada produktowi finalnemu. Tak więc, by nikomu nie zrobić krzywdy, pierwsze swoje wejście na grunt wersji nie-pełnych skwituję jednym - dlaczego jeszcze nie ma wersji pełnej, a w tym, co mamy zjadliwe jest tylko pierwsze miasto? Ja chcę więcej!!! Teraz!!! Bo zwariuję!!! Aaaaaaa!!! ■

Po lewej:
**Nocne pościgi, piski opon, blokowany ręczny - toż to rajcuje!**

**GT Interactive**
***Driver***


TAK WIELE, ZA TAK NIEWIELE...
remake
remake
CHESSMASTER 5000
remake
PANZER GENERAL II
remake
IMPERIALISM
PRZYBYŁEŚ, ZAGRAŁEŚ, ZWYCIĘŻYŁEŚ
KLASYCZNE GRY FOTOGRAFICZNA CENA
OPTIMUS
MIKROSCAPE
SSI
Forest Gate Business Park, Elm Park Court, Brighton Road, Crawley, West Sussex, RH11 9BP.

# Aliens versus Predator

## Totalne wyobcowanie

**Alien wgryzł się w naszą rzeczywistość i wespół z Predatorem ukształtował wizerunek przedstawiciela pozaziemskiej rasy. Niegdyś synonimem słowa "Obcy" był poczciwy E.T. Ten mały stworek z żarówką w palcu utrwalił obraz kosmity poczciwca, którego trudno nie polubić. Czasy przyjaznych zielonych ufoludków minęły jednak nieodwracalnie i teraz na dźwięk słowa "Obcy" widzimy jedynie żądne krwi bestie, które urządzają sobie polowania na nas, ewentualnie wykorzystują ludzkie ciała jako inkubator dla jaj.**

CZARNY IWAN

Predator powstał na fali Alienów, Crittersów, Gremlinów i innych drapieżców.
Również ta bestia nie wywoła w naszych sercach ciepłych uczuć i raczej wolelibyśmy go nie spotkać w ciemnej uliczce. Dzięki kolejnym odcinkom obu serii (przypominam, że Obcy - 8 pasażer Nostromo" Ridleya Scotta został zrealizowany w 1979, czyli 20 lat temu!), ów mroczny wizerunek ukształtowany przez kino jeszcze się utrwalił. Twórcy gier komputerowych dawno już wiedzieli, że olbrzymi ładunek emocji, który niosą filmy, można by zaserwować odbiorcom również w grze. Powstało kilka tytułów poczynając od staruteńkiej gierki na Jaguara (taka konsola), która zwała się... a jakże: Alien vs Predator (popatrzcie sobie na screen).

Mimo to, jakoś nie udawało się wnieść do gry tego niepowtarzalnego klimatu i atmosfery zgrozy oraz ciągłego zagrożenia, które tak przytłaczało w filmie fabularnym. Dlaczego? Jeszcze raz popatrzcie na screen:).
Dopiero dziś rozwój techniki komputerowej pozwolił na to, aby najbardziej krwiożerczy i niebezpieczni Alieni spotkali się w naszych PC-tach. Tym razem mieliśmy stać się uczestnikiem, a nie tylko widzem, rozgrywającego się wokół horroru. Czy twórcom z EA/Fox Interactive udała się ta przeprowadzka?
Alien versus Predator to klasyczny przedstawiciel gier FPP. Okrojone do niezbędnego minimum story opiera się oczywiście na fabule filmu, dzięki czemu czujemy się jeszcze bliżej naszych bohaterów.
Już na dzień dobry wita nas mroczne i klimatyczne menu, gdzie dokonamy podstawowych modyfikacji w opcjach i wpiszemy swoje imię przed misją (zostawcie menu uaktywnione przez kilka minut a usłyszcie świetne dźwięki). Właściwie w AvP mamy do czynienia z trzema odmiennymi grami (trzy różne kampanie). Możemy grać jedną z trzech dostępnych ras (jako Alien, Predator lub Colonial Marine). Każda z nich ma odmienne właściwości, co wyraża się innym uzbrojeniem, siłą, wytrzymałością, szybkością, sposobem widzenia otoczenia itd.

U góry:
**Uśmiechnij się! Jesteś w ukrytej kamerze!**

### Chłopcy z placu broni

Marines są teoretycznie najsłabszą jednostką w grze, ale tylko w teorii. Mimo, że człowiek nie może skakać z dużych wysokości, wolno biega i niewiele widzi w ciemnych korytarzach, dysponuje potężnym arsenałem broni, dzięki czemu ma duże szansę na zwycięstwo. Wśród pukawek znajdują się oczywiście najbardziej charakterystyczne, znane z filmu modele: Pulse Rifle, Incinerator, Smart Gun, Grenade Multi-Laucher, SADAR Rocket Launcher oraz Minigun. Na wyposażeniu żołnierza jest także niezapomniany detektor ruchu oraz przydatny system wizji Light-Amp. Największym problemem dla człowieka jest zlokalizowanie przeciwnika. W przeciwieństwie do obu pozostałych ras jego system detekcji jest najsłabszy. Czujnik ruchu skanuje obszar 180 stopni, natomiast Light-Amp jest o tyle nieporęczny, że przesadnie rozjaśnia miejsca, w których ciemność nie jest stuprocentowa. Oznacza to, że Marines często zostaje zupełnie oślepiony, a jeżeli akurat atakujemy, ogień z naszej broni stanowi dodatkowe utrudnienie. System wizji praktycznie w ogóle nie pomaga zlokalizować pokrytego kamuflażem Predatora (co oczywiście nie jest minusem). Nieco lepiej jest z Alienem, zazwyczaj jednak, kiedy go zobaczysz, masz jedynie dwie, trzy sekundy na powstrzymanie bestii. Tutaj właśnie ukazuje się siła broni Marines. Minigun zatrzyma każdego przeciwnika, o ile uda się w niego wycelować. Jeszcze lepsza bronią jest Smart Gun. Nawet w zupełnej ciemności można zlokalizować i unieszkodliwić wroga. Ta giwera automatycznie nakierowuje się na środek ciężkości Aliena i Predatora, dzięki czemu można zrobić im dziurę w kręgosłupie, zanim zdążą zamordować Marinesa.
Granie człowiekiem jest najbardziej mordercze i wyczerpujące dla nerwów. Kiedy na radarze pojawia się biała kropka, a odległość na liczniku maleje w zastraszającym tempie, autentycznie krew uderza do głowy a adrenalina zaczyna się gotować. W tej grze nie da się wykańczać tuzinów wrogów, zajadając jednocześnie bułkę z serem. Tutaj naprawdę trzeba trzymać cały czas palec na spuście.

i maksymalnie wyostrzyć zmysły. Jeżeli myślicie, że będziecie biegli korytarzem i puszczali serie z pepeszy do plączących się pod nogami Obcych, to jesteście w błędzie. W AvP można się poruszać jedynie malymi kroczkami, łowiąc każdy, najmniejszy nawet dźwięk i spoglądając nerwowo na detektor ruchu.

Obcy, podobnie jak w filmie, są maksymalnie inteligentni, za co chlopcom z Fox i Rebellion należą się wyrazy uznania. Są jak stado wilków, wciąż będą próbowali cię zaskoczyć i zabić, ale zrobią to tak, abyś nawet nie wiedział, kiedy straciłeś głowę. Niekiedy atakują znienacka w pojedynkę, ale mogą połączyć swoje siły. Kiedy jeden Obcy błyskawicznie zbliża się z przodu, dwa inne jednocześnie skradają się po suficie, by spaść ci na głowę. Gdy byłeś maksymalnie zaabsorbowany sytuacją, czwarty wbije ci zęby w... plecy. Jeżeli jeszcze nie masz oczu wokół głowy, to tutaj będziesz ich naprawdę potrzebował.

Scenariusz jakby żywcem przeniesiony z filmu, ale właśnie takich akcji możecie spodziewać się w tej grze. W każdym razie wątki filmowe, gdy np. Obcy zbliżają się całym stadem, a ty za cholerę nie wiesz skąd nadchodzą, są niepokojąco często realizowane w grze. AvP to po prostu prawdziwa, nie wygładzona i brutalna wojna między gatunkami, gdzie nie ma miejsca na dodatkowe życia, a człowiek jest... tylko człowiekiem. Takie rozwiązanie wymiata z miejsca, ale jestem przekonany, że wielu graczy będzie miało to twórcom gry za złe. Przede wszystkim dlatego, że w AvP nie ma... stopniowania trudności (a do łatwych, wierzcie mi, nie należy). Jednocześnie nie można także zapisać stanu gry w trakcie misji. Ponieważ nie są one krótkie i łatwe, nawet niewielki błąd może skończyć się śmiercią bohatera, czyli restartem misji. Po kilku próbach, każdy może zacząć rzucać mięsem.

## Koszmar Ripley

A jak wygląda wojna z drugiej strony? Siłą rzeczy utarło się, że identyfikujemy się z człowiekiem. Obcy to zła, zimnokrwista... hmm... czy raczej zimnokwasowa istota, która zrobi wszystko, by

wykończyć człowieka. Jakoś nikt specjalnie nie żałuje zabitych Obcych. Jeżeli jednak wcielicie się w jego rolę, zobaczycie wszystko inaczej:). Dosłownie i w przenośni. Obcy musi po prostu unieszkodliwić wroga, który chce go zabić. W ciele Aliena drzemie olbrzymia moc i gra tą rasą najbardziej przypadła mi do gustu. (toczyliśmy w redakcji sieciowe bitwy).

Prawdę powiedziawszy polubiłem Obcego i nabrałem do niego szacunku. Dorosły Xenomorph jest ostatecznym stadium cyklu rozwojowego Obcego. Ma humanoidalny kształt, ostre pazury, dwie pary szczęk oraz ogon zakończony ostrzem. Obcy posiadają niesamowitą zręczność, są zdolni do błyskawicznego poruszania się zarówno po ziemi, jak i po suficie, atakują ofiarę silnymi łapami i ogonem. Alien może dosłownie wyrwać głowę wraz z kręgosłupem z ciała człowieka. Twórcy gry zadbali nawet o to, abyśmy mogli zobaczyć wyraz przerażenia na twarzy dekapitowanego żołnierza. Aby grać Obcym, konieczna jest praktyka, bowiem ciężko jest na początku przyzwyczaić się do niesamowitej szybkości bestii i chodzenia po ścianach. Obcy może skakać z każdej dowolnej wysokości, oprócz biegania, ma również potężny "dosiężny". Dzięki temu, nawet w stosunkowo gorszej sytuacji (gdy stoi na ziemi), może błyskawicznie znaleźć się na szyi przeciwnika omijając jego ogień z broni. Inną świetną cechą Xenomorpha jest krew, czyli kwas.

# Nnic co obce, nie jest nam obce

## Predator

Poncho: Człowieku ty krwawisz!
Blain: Nie mam na to czasu!
Dutch: Znalazłeś Hawkinsa?
Poncho: Trudno powiedzieć.
Poncho: Ona mówi że dżungla... ożyła i go zabrała.
Billy: Boję się, Poncho.
Poncho: Bredzisz! Ty nikogo się nie boisz!
Billy: Tam coś jest, czeka na nas, to nie jest człowiek. Wszyscy zginiemy.
Dutch: Jeżeli krwawi, możemy to zabić.

### PREDATOR (1987)

Predator - jest to rasa galaktycznych łowców, wyposażonych w zaawansowane technologicznie narzędzia do zabijania oraz zdobywania trofeów. Polują według zasad przekazywanych z pokolenia na pokolenie i robią to z niesamowitą precyzją. Pomimo zaawansowanej technologii, jaką dysponują łowcy, ich kultura opiera się na głęboko zakorzenionych tradycjach plemiennych. Władza uzyskiwana jest na drodze bitew staczanych pomiędzy wrogimi klanami. Wyposażenie łowcy charakteryzuje duża różnorodność. Predator preferuje zarówno najnowocześniejsze osiągnięcia techniki wojennej, jak i starożytne bronie rasy (odpowiednio unowocześnione). Poniżej kilka najbardziej charakterystycznych typów uzbrojenia.

Bio Helmet - jest źródłem podtrzymującego życie metanu oraz system wizjerów umożliwiających widzenie w atmosferach różnych planet, które odwiedza (np. w podczerwieni czy ultrafiolecie). Zamontowany układ namierzający sprzężony jest z działkiem plazmowym. Dodatkową funkcją jest graficzny analizator dźwięku, reagujący na zmiany w otoczeniu. Zachwiania w wyświetlanym obrazie mogą być spowodowane przez wroga, który chwilowo nie znajduje się w polu widzenia łowcy.

Shoulder Cannon - jest jedną z najsilniejszych broni Predatora. Zamontowane na ramieniu działko plazmowe jest bardzo lekkie. Używane jest na większe odległości, powoduje ogromne zniszczenia a w połączeniu z systemem namierzania i celowania, który cechuje ogromna precyzję oddawanego strzału, jest to broń doskonała.

Wrist Blade - jest zamontowany na prawej rękawicy łowcy. Około 30 cm podwójne ostrze. Używając tej broni Predator ukazuje swoją dumę, ponieważ musi walczyć twarzą w twarz. Broń do zdobywania trofeów.

Smart Disc - ten sterowany komputerowo dysk jest wyjątkowo cienki i lekki. Rzucony powoduje ogromne uszkodzenia w obiektach (ma niesamowitą moc penetracji, dzięki której może przeciąć większość znanych człowieka materiałów), po czym powraca do rzucającego.

### Język Predatorów

| | | | |
|---|---|---|---|
| thei-de | śmierć | thwei | krew |
| ooman | człowiek | chiva | próba, test |
| dhi'ki-de | nieprzytomny | kainde amedha | twarde mięso (Alien) |
| hult'ah | obserwator | pyode amedha | miękkie mięso (humanoid) |
| ki'cti-pa | Wrist Blade | ki'cte | stop, wystarczy |
| mei'hswei | brat | kv'var | polowanie |
| tarei'hsan | robal | | |

## Alien

W 1978 roku reżyser Ridley Scott przymierzał się do nakręcenia Obcego, Horroru-SF wszechczasów. Potrzebował potwora który swą grozą przyćmiłby wszystko, co dotąd pokazano. Gdy w jego ręce dostały się prace Gigera, od razu wiedział że jest to człowiek, który zna się na grozie i potworności. Wspólnie stworzyli Obcego - istotę która dorasta we wnętrzu człowieka, przedzierając się wychodzi na światło dzienne i staje się śmiercionośną poczwarą. Film przeraził publiczność, Obcy został uznany za symbol mrocznej, kierującej się instynktami strony osobowości, a Giger w 1979 roku otrzymał za potwora Oscara.

Hudson: Hej Vasquez, czy kiedyś wzięto cię za faceta?
Vasquez: Nie, a ciebie?
Hudson: Jesteśmy w ekspresowej windzie do piekła - jedziemy w dół!
Dillon: Z każdego ziarna, jest szansa na kwiat, i z każdej śmierci, nieważne jak małej, zawsze jest nowe życie. Nowy początek.
Johner: Ziemia, człowieku. Ale zadupie.

### ALIENS (1986)

Obcy - jest to rasa mrocznych stworzeń, dla których jedynym celem jest przetrwanie. Obcy to jedna z najciekawszych, stworzonych dotychczas postaci fantastycznych. Jej twórcą jest Szwajcar Hans Ruedie Giger, a czas narodzin Obcego datuje się na środek lat siedemdziesiątych. Jest to jeden z najsilniejszych i najdoskonalszych gatunków - drapieżców wszechświata. Jego zdolności obronne, jak i siła ataku są nieporównywalne z podobnymi cechami innych gatunków. Dodatkowym atutem obcego, jest niezwykła szybkość i wręcz nieprawdopodobna umiejętność współpracy w grupie. Wspaniałe cechy motoryczne i niesamowity instynkt myśliwski, czynią z niego postać prawie nie do pokonania, bez użycia broni.

### Fazy rozwoju

egg
face hugger
embryo
chest burster
adult alien
queen

egg - jaja są początkową fazą rozwoju Obcego i tylko w tej fazie potwory są bezbronne. Składane przez królową, zazwyczaj w sporych ilościach, osiągają wysokość do 90 cm. Z jaj rodzi się face hugger, a czas wyklucia się go, od momentu złożenia jaja, jest bardzo krótki, podczas wykluwania jajo rozkłada się na cztery części, umożliwiając łatwiejsze jego opuszczenie.

face hugger - jest drugim stadium występowania Obcego. Jego zadaniem jest znalezienie żywego organizmu, w celu złożenia w nim jaja i przygotowania miejsca do rozwoju embrionu. Po wykluciu z jaja jest już w pełni rozwiniętym organizmem. Ciało osiąga ok. 0,5 metra i zakończone jest prawie metrowym ogonem, który służy mu do przytrzymania ofiary w celu złożenia jaja, w jej przełyku. Face hugger jest niesamowicie szybki i silny. Działa w ukryciu, wykorzystując zaskoczenie. W momencie ataku oplata ogon wokół szyi ofiary, a kończynami rozwiera jej jamę ustną. Po wprowadzeniu jaja, pozostaje na twarzy przez następne 12 do 24 godzin, dostarczając embrionowi tlen i inne substancje chemiczne potrzebne do jego rozwoju. W trakcie tego procesu niemożliwe jest oderwanie face huggera od ofiary, a próba zabicia go kończy się śmiercią żywiciela. Wszystko, co można zrobić, to czekać na przerwanie procesu "zapładniania". Face hugger umiera zaraz po jego zakończeniu.

Embryo - niewiele wiadomo o embrionie. Czas jego życia jest najkrótszy i trwa od momentu złożenia jaja przez face huggera do chwili wykształcenia chest burstera, w organizmie żywiciela. Zazwyczaj zajmuje to kilka godzin. Nie wiadomo również jak oddycha i czym się odżywia. Jedyną znaną informacją jest to, że potrafi w jakiś sposób "przejąć" część kodu DNA żywiciela, w zależności od własnych potrzeb.

Chest buster - jak sama nazwa wskazuje, chest burster rodzi się, rozrywając klatkę piersiową żywiciela. Narodziny jego są końcową fazą rozwoju embrionu i początkują powstanie dorosłego osobnika. W zależności od organizmu-matki osiąga do 60 cm wielkości. Rodzi się z wykształconą głową, przedramieniem i długim skręconym ogonem. Ilość kończyn może zależeć od żywiciela, gdyż chest burster dziedziczy po nim część kodu DNA, podobne uwarunkowania dotyczą innych części ciała. Niektóre osobniki, zaraz po narodzinach, opuszczają organizm żywiciela, natomiast inne pozostają w nim aż do czasu pełnego wykształcenia systemu obronnego. Rozwój chest burstera jest bardzo szybki i w zależności od płci, dorosłym osobnikiem lub królową staje się po upływie niespełna 24 godzin, od chwili narodzin.

Adult alien - jest to ostatnia, najbardziej niebezpieczna i agresywna forma rozwoju obcego. dorosły osobnik osiąga do 2,5 metra wysokości, co przy jego sile i szybkości, czyni Obcego jedną z najgroźniejszych istot wszechświata. Dodatkowo jest w stanie zaadoptować się do prawie wszystkich warunków atmosferycznych. Zazwyczaj występuje w koloniach, w taki też sposób atakuje swoje ofiary. Ściśle podporządkowuje się królowej, co oznacza, że nie zawsze zabija napotkane organizmy. Potrafi niewolić je w kokonach, w celu dalszego zaplodnienia ich przez face huggery. Podobnie jak u chest burstera jego zachowanie, jak i wygląd, ściśle zależą od organizmu-matki. Różnicę tę widać szczególnie wtedy, gdy żywicielem jest człowiek, a w drugim przypadku np. pies. Niezwykła inteligencja, w połączeniu z siłą i przebiegłością, czynią obcego prawdziwym panem wszechświata.

Queen - królowa Obcych przypomina królową pszczół lub mrówek. Zazwyczaj pozostaje w bezruchu, a jej rola ogranicza się jedynie do składania jaj. Z wyglądu przypomina dorosłego Obcego, jednakże dodatkowo posiada dwa mniejsze ramiona, a także charakterystyczną "królewską koronę" na głowie. Różni się również rozmiarem. Jest największym okazem w fazie rozwoju obcego i osiąga do 4,5 metra wysokości. Tym samym zmniejsza to jej sprawność: porusza się powoli i ociężale. Z tyłu jej głównej części ciała, znajduje się olbrzymi odwłok, zawierający setki jaj. Jajami, po ich złożeniu, opiekują się dorosłe osobniki. Królowa potrafi oderwać odwłok, lecz robi to jedynie w chwili maksymalnego zagrożenia. Jest najbardziej inteligentnym przedstawicielem Obcych, posiada silny instynkt macierzyński i jest w stanie zrobić wszystko, aby zachować istnienie swojego gatunku.

Fascynacja filmami z cyklu "Obcy" i "Predator" sięgnęła w drugiej połowie lat 80-tych w USA zenitu. Efektem tego było powstanie oddzielnych serii komiksowych dotyczących losów rasy Obcych, Predatorów i Ludzi (np. w jednym ze scenariuszy Predator staje ramię w ramię obok Człowieka, by pokonać Obcych).

Zraniony Obcy jest nawet groźniejszy, bowiem krople kwasu po prostu wykańczają przeciwnika, jeżeli zostanie nią ochlapany.

Alien może widzieć w dwóch trybach. W jednym jego wzrok nie różni się niczym od ludzkiego, natomiast w drugim otoczenie jest widziane jakby w negatywie. Oba tryby mają swoje zalety. W drugim widać po prostu każdy szczegół planszy, niezależnie od stopnia zaciemnienia i rozmiaru pomieszczenia. W pierwszym z kolei doskonale widać przeciwników, nawet wówczas, gdy są daleko lub (w wypadku Predatora) kryją się za tarczą.

Obcy jest żywotny, ale nie nieśmiertelny. Bezpośrednie trafienia są dla niego bardzo groźne. Grając Obcym, należy wykorzystywać jego naturalne predyspozycje. Ciemny kąt na suficie, szpara w murze. Każde miejsce jest dobre na urządzenie zasadzki lub błyskawiczny atak. Zastanawiające jest tylko, że obie pozostałe rasy tak doskonale lokalizują Obcego. Żołnierze dysponują co prawda detektorami ruchu, ale i tak zbyt precyzyjnie namierzają ukrytego lub pędzącego jak rakieta Obcego. Oczywiście jest to częściowo podyktowane koniecznością zrównania szans każdej z ras, co nie zmienia faktu, że nieco irytuje.

## "Kv'var" czyli Polowanie

Chyba najbardziej widowiskowe uzbrojenie oraz niesamowite możliwości przysługują Predatorowi. Jest bardzo szybki i odporny na skoki z dużej wysokości. Charakterystyczne odgłosy oraz sposób widzenia sprawiają, że po plecach odbiorcy biegają stada oszalałych mrówek. Predator lubi uzewnętrzniać swoich przeciwników za pomocą ostrzy, które ma na nadgarstku. Wyglądają one równie niebezpiecznie, jak na filmie, ale nieco różnią się skutecznością. Tu mała ciekawostka. Można nimi uderzyć na dwa sposoby. Pierwszy służy do szlachtowania przeciwnika, natomiast drugi od razu go wykańcza i to zazwyczaj w barwny (czytaj krwisty) sposób. Predator dysponuje również kultowym Plasmacasterem zainstalowanym na ramieniu, energetycznym Plasma Pistol(cem) czy strzelającym ostrzami Speargunem. Ta ostatnia broń jest bardzo cicha, skuteczna i widowiskowa (tyle, że ciężko nią trafić). Może się np. zdarzyć, że skradający się pod ścianą Marines zostanie dosłownie przyszpilony do ściany lub rozerwany na pół. Ta ostatnia ewentualność trafia się nagminnie, gdy używamy Plasmacastera (dokładnie taki sam system celowniczy jak na filmie, wygląda po prostu bosko). Jeżeli lubicie widok rozprutych bebechów, to coś dla was. Predator ma także swój Latający Dysk,

silna broń, ale może zwyczajnie się... zgubić! W arsenale Predatora znajduje się także moduł autoleczenia (pamiętacie ten wrzask? Przeżyjmy to jeszcze raz!:)), autodestrukcji oraz komputer, który pozwala mu włączyć kamuflaż i wybrać jeden z trybów obserwacji (W Human Hunting doskonale widać człowieka, za to ledwo Obcego, w Alien Hunting na odwrót, trzeci wariant jest rozwiązaniem pośrednim). Kamuflaż to świetna sprawa, tyle, że jest... nieco nieskuteczny. Nie wiedzieć czemu, Marines i tak zazwyczaj szybko zlokalizuje Predatora i zazwyczaj go wykończy! Predator ma super zabawki i teoretycznie niesamowite możliwości. W rzeczywistości jednak jest jednostką bardzo słabą, a jego bronie są mało skuteczne. Legendarny Plasmacaster zazwyczaj potrzebuje aż dwóch strzałów, aby zabić człowieka, inne pukawki również zawodzą w praktyce. W pojedynku multiplayerowym, Predator przeciwko Obcemu, ten pierwszy stoi na straconej pozycji, bowiem jego bronie są za słabe dla Xenomorpha. Kampania Predatora jest najtrudniejsza, bo też i sam kosmita okazuje się w gruncie rzeczy słabeuszem (twardy pancerzyk, miękki w środku:)). Generalnie, wydaje się, że w wypadku Predatora ustępstwa na rzecz wyrównania możliwości każdej z ras poszły za daleko.

## Let's rock!!!

To, za co można pokochać tę grę, to naprawdę świetna grafika, niezwykle klimatyczne dźwięki i szczegóły, które budują nastrój całości. Lokacje mają oczywiście różnorodny charakter. Generalnie jest to otoczenie, jakiego doświadczyliśmy w filmie, czyli bazy kosmiczne, statki, niekiedy planety (miło znaleźć się np. w organicznych tunelach Obcych). Wszystkie scenerie łączy jednak atmosfera, ciężka i zawiesista - którą buduje mrok i perfekcyjne operowanie światłem. Bardzo dobrze odwzorowane, realistyczne, wzbogacone o wiele efektów w stylu stroboskopów, kolorowych smug i cieni. Dochodzą do tego świetnie zrobione dymy, iskry, krew i ogień. Systemy cząsteczkowe stoją na równie wysokim poziomie. Kiedy strużka krwi spada na ziemię, można zobaczyć, że się rozpryskuje! Każda rasa ma posokę innego koloru, jednak ludzka, ma różne odcienie w zależności od światła! Strzały z potężnych broni mogą zatrząść bazą, co wyraźnie widać na ekranie (odruchowo złapałem monitor:)), natomiast mizerny efekt ich działania na przeciwnikach trochę dziwi.

Każda z postaci została skonstruowana z około 1200 wielokątów. Ma także gradacyjną strukturę ranienia, co dla widza oznacza, że postacie nie będą po prostu padały jak ścięte na glebę, ale dosłownie rozsypywały się po strzale w określone miejsce na ciele. To samo odnosi się do zranień. Posoka leje się z ran i bryzga na ściany. Wrażenia jak z wizyty w rzeźni przed świętami (albo mięsopustami).

DEMO NA CD 3/4/99

**Plusy:**
- Zabijający klimat
- "Trzy w jednym"
- Świetne efekty specjalne
- Dobra grafika i dźwięki

**Minusy**
- Brak możliwości zapisu stanu gry przez gracza
- Brak stopniowania trudności
- Predator jest za cienki w multiplayu

**Ocena:** 7+

## Decydujące starcie

Mimo tych wszystkich zalet, wrażenia z gry miałem mieszane. Oczywiście siłą rzeczy każdy element gry porównuje się do obrazu, który zarejestrowała kamera filmowa. To porównanie wypada na korzyść gry, jednak wyobrażenia o potencjale, sile przeciwników miałem odmienne, niż zaprezentowane w Aliens vs Predator. To jest jednak tylko moja subiektywna opinia. Znacznie większym problemem jest brak savegame. To irytujące rozwiązanie potrafi skutecznie zniechęcić do gry i za to końcowa ocena jest niższa. Aliens vs Predator to gra wyrównana. Niemal wszystkie jej elementy są dobre, a pewne niedociągnięcia nie zmieniają faktu, że po prostu świetnie się w nią gra. ■

| | |
|---|---|
| | **Producent:** Fox Interactive/EA |
| **Wymagania:** P166, 32 MB RAM Win 95, 3Dfx | **Dystrybutor:** IPS CG tel.(022) 6422766 |
| **Internet:** http://www.ea.com | |

INFO

# Imperialism II

## Odkrywanie nowych światów

**Wyroiło się nam ostatnimi czasy strategii wojenno-ekonomicznych, oj wyroiło. Właściwie co numer dostawialiśmy do rąk jakiś znany tytuł, mający aspiracje do zajęcia honorowego miejsca należnego najlepszemu. Do walki o pierwszeństwo włączy się zapewne i najnowszy produkt SSI, która w przeszłości popełniła przecież tak znane tytuły jak Steel Panthers czy Panzer General. I mimo iż pierwsza część Imperialismu zbyt wielkiego zamieszania nie narobiła, to "dwójka" stoi w tym względzie na pozycji dużo, dużo lepszej.**

Długi John

Wejście w posiadanie własnego imperium stało się ostatnimi czasy zastraszająco proste. Nie trzeba już nikogo otruć, by stać się jedynym spadkobiercą, nie trzeba gromadzić wielkich funduszy, by wystawić armię i wziąć "swoje" siłą. Od czasów pierwszych strategii życie maniaków stało się dużo prostsze (i bezpieczniejsze...) - wystarczy postarać się o dostęp do komputera, zdobyć jeden z tytułów i już można się do woli oddawać urokom rządzenia twardą ręką bez obaw, iż obudzimy się kiedyś z nożem w plecach, czy nieszczęśliwie potkniemy się na szczycie długich pałacowych schodów. Najgorsze, co może nas obecnie spotkać, to brak prądu lub bunt elektronów mających dosyć naszej tyranii - ale w każdym z tych przypadków wystarczy przecież zrobić Load, by ponownie wylądować na cieplutkim tronie i mieć te wszystkie przewroty gdzieś... Nasz obecny delikwent, jak bardzo dosadnie sugeruje jego tytuł, jest właśnie jednym z tych miłych wynalazków dających smak prawdziwej władzy. Wprawdzie poprzednia jego część gdzieś tam w trakcie drogi na szczyt cichutko poległa, ale "dwójka" ma już atutów świadczących na jej korzyść dużo, dużo więcej, więc cichutka egzystencja gdzieś tam na marginesie raczej (bo w końcu nigdy nic nie wiadomo) jej nie grozi.

## Podstawy

Imperialism II stawia gracza na czele jednej z europejskich potęg u progu wyścigu kolonialnego. Cel naszego wybrańca (choć Polski oczywiście standardowo nie ma, bo niby czemu miałaby być...) jest bardzo prosty - zostać super mocarstwem, a konkretnie zdobyć kontrolę nad połową terytorium Starego Świata. Określenie "zdobyć kontrolę" zostało tutaj użyte w pełni świadomie, gdyż do naszego szczytnego celu wiodą dwie różne drogi: militarna i ekonomiczno-dyplomatyczna. Ta pierwsza jest oczywiście bardziej intuicyjna (choć pewnie nie powinno się być z takiej intuicji zbyt dumnym...), gdyż wystarczy jedynie postawić na rozwój militarny, by celu swego dopiąć. Rozwiązanie dyplomatyczne wymaga, przynajmniej na pierwszy rzut oka, zachodu dużo większego, gdyż "urobienie" innych, by zgodzili się dobrowolnie wstąpić w szeregi naszego Imperium to lata ciężkiej pracy, kolosalnych dotacji, przemyślanych decyzji i ścisłej międzypaństwowej współpracy gospodarczej. Wymaga to oczywiście bardzo silnego zaplecza ekonomicznego i żelaznej woli, choć tak na prawdę i rozwiązanie siłowe nie jest takim prostym odebraniem dziecku lizaka - kto powiedział, że wojna jest tania, a żołnierze nie potrzebują jedzenia?

## Własne podwórko

Podbój zaczyna się więc żmudnym rozwojem swych terytoriów bazowych, a jeszcze lepiej - dokładnym przeglądnięciem pojawiającej się jeszcze w trakcie generacji nowej mapy liście bogactw naturalnych znajdujących się na naszym terytorium. Odgrywają one w tej grze o wiele donośniejszą rolę, niż u większości konkurentów, bo później nie mamy żadnych możliwości na postawienie nowej farmy czy zasadzenie lasu! I o ile w przypadku kopalń jest to całkiem logiczne, to czemu u diabła nie można założyć nowej stadniny? Owszem, można się w przypadku jakichś braków ratować importem, ale to oczywiście kosztuje, a i z dostępnością wcale nie jest tak różowo... Załóżmy jednak, że państwo mamy zasobne. W tym momencie nie pozostaje nam nic innego, jak doprowadzić do tych zasobów szlaki komunikacyjne oraz rozwinąć "przemysł" wydobywczy. Jest to niezbędne nawet przy uprawie roli i oczywiście wymaga odpowiednich zasobów. Notabene postawienie drogi także darmowe nie jest... Te dwie rzeczy implikują podstawową zasadę rozwoju w Imperialiźmie: robi się tylko to, co w danej chwili musi się zrobić. Żadnych tam przygotowań do przyszłego rozwoju, gdyż kończy się to niemiłym utknięciem gdzieś pośrodku, a bez szansy na zakup czegoś za granicą (bardzo prawdopodobne) skazujemy się na paruletnią egzystencję, pozostanie w miejscu, co przy idących

Po prawej: **Standardowy widok jakby coś przypominał...**

do przodu konkurentach jest równie dobre, co wiązanie sobie kamienia u szyi przed zajęciami w szkółce pływackiej.

## Pierwszy zwiad

Przyjmijmy jednak, że udaje się nam zapewnić dostawy podstawowych produktów i możemy zająć się odkrywaniem Nowego Świata. Uruchamiamy więc flotę i docieramy do nieznanych wcześniej brzegów. Po pewnym czasie oczom Długiego Johna z gniazda bocianiego ukaże się pewnie i stolica jakiegoś tubylczego państwa, co pozwala na nawiązanie z nim kontaktów ekonomicznych, a zaraz później i dyplomatycznych. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by zamiast rozwiązania pokojowego nie zrobić desantu, który w dodatku w przypadku rdzennych mieszkańców naszych przyszłych terytoriów zamorskich jest rozwiązaniem dużo, dużo prostszym niż przeprowadzenie udanych negocjacji dyplomatycznych - wszystko zależy od osobistych preferencji. Jednak to nie sam fakt podbicia nowych kolonii jest ważny, ale odpowiedni ich wybór. Głównym kryterium są oczywiście zasoby naturalne. Prócz tych występujących także w Europie (jak żelazo czy lasy) pojawiają się bowiem i zupełnie nowe - metale kolorowe, kamienie szlachetne, przyprawy, bawełna, trzcina cukrowa czy tytoń. Większość z nich służy bowiem albo do wyrobu przedmiotów luksusowych, niezbędnych, by w ogóle móc zacząć myśleć o wykwalifikowanej sile najemnej, albo zamieniana jest od razu na twardą walutę. I jedno, i drugie jest w początkowym okresie bardzo przydatne, a w późniejszym właściwie niezbędne.

## Handel

Nasze państwo musi sobie już od samego początku zapewnić jakieś w miarę stałe, a przede wszystkim obfite źródło dochodu: kosztuje

przecież zarówno prowadzenie badań naukowych, wojen, jak i uprawianie dyplomacji. Owszem, trochę grosza możemy, a nawet powinniśmy mieć z uplynniania wspomnianych już dóbr kolonialnych, ale po pierwsze zazwyczaj nie ma tego wiele, a po drugie - gotówkę potrzebujemy już od samego początku, a założenie kolonii to nie takie hop-siup. Cóż, nie pozostaje nam więc nic innego jak rozpoczęcie handlu z innymi. Polega to na złożeniu własnych ofert kupna-sprzedaży na odpowiednim ekranie oraz kliknięciu na przycisk kończący turę. W tym momencie komputer porównuje wszystkie oferty, sprawdza, kto ma jakie stosunku handlowe (istnieje bowiem coś takiego, jak prawa do pierwokupu), a następnie przedstawia nam konkretne oferty wraz z ilością i sprzedawcą - wystarczy przybić swą pieczęć i wysłać statki po odbiór towaru. No właśnie, wysłać statki... Jeśli chce się zostać mocarstwem ekonomicznym, trzeba najpierw sporo w nie zainwestować. Zasada jest bowiem taka, że to kupujący odbiera dobra od sprzedającego, a jeśli nie ma czym ich zabrać - nie może ich też kupić.

## Transport

Zapewnienie swobodnego przepływu dóbr nie jest wcale takie proste. Choćby z tego prostego powodu, że i podstawowe drogi kosztują, nie wspominając nawet o statkach. W dodatku wszystko to ma ograniczoną pojemność: w przypadku statków jest to rzecz oczywista, ale w przypadku dróg - trzeba o tym pamiętać, bo inaczej ryzykujemy wyrzucanie pieniędzy (a właściwie surowców) w błoto. Drogi charakteryzują się bowiem jednym podstawowym parametrem, określającym maksymalny stopień zaawansowania źródeł surowców naturalnych, który są jeszcze w stanie obsłużyć. Oznacza to, że na samym początku upgrade farm nie ma najmniejszego sensu, bo i tak nic na tym nie skorzystamy! Nieco inaczej przedstawia się sprawa w przypadku transportu morskiego. Przede wszystkim flota dzieli się na trzy różne części: jedna odpowiada za sprawy wojskowe (na przykład patrole wód terytorialnych czy przeprowadzanie desantów), druga za handel (to, o czym wcześniej wspominałem - zakupiony towar trzeba samemu przewieźć), a trzecia za transport wewnętrzny. Statki do poszczególnych zadań możemy oczywiście przydzielać w sposób całkowicie dowolny, ale wymaga to ciągłego dbania o ich liczebność, inaczej krwioobieg naszego imperium dostanie chronicznej niewydolności.

Po lewej: Mapa nowego losowego świata z zaznaczonymi użytkownikami.

**Plusy:**
- możliwość walki na poziomie taktycznym
- duże drzewo rozwojowe
- rozbudowana dyplomacja i handel
- porządny tutorial
- duża grywalność, nawet za n-tym podejściem
- realistyczne koszta prowadzenia wojen

**Minusy:**
- niemożność postawienia farmy czy lasu
- gdzie jest Wschód???

**Ocena:**

8

## Walka

Ostatecznie jednak, o ile nie jesteśmy niepoprawnymi pacyfistami, przychodzi czas na rozstrzygnięcie ostateczne - czyli wojnę. Sposoby jej prowadzenia różnią się w zależności od tego, czy odbywa się ona w Starym czy Nowym Świecie, oraz od naszych przeciwników. Walka z tubylcami, o czym już wspominałem, może uchodzić za lekką, łatwą i przyjemną: nie trzeba się bawić w wypowiadanie wojny, nie ma także obaw, że zostaniemy potraktowani czymś cięższym, a z lucznikami czy włócznikami nasze zakute w stal zastępy poradzą sobie bez większych problemów, nawet w mniejszości. Co innego, jeśli walczymy z Europejczykami. Tutaj po pierwsze obowiązuje nas konieczność wypowiedzenia wojny, a po drugie - nie ma co liczyć na słabych przeciwników. Poza tym ryzykujemy jeszcze atak wszystkich mających pakt z naszym obecnym wrogiem, przez co po pierwsze musimy stawić czoła większej liczbie wrogów, a po drugie - wypadałoby wcześniej uniezależnić gospodarkę od handlu, przynajmniej z naszymi wrogami. Same potyczki, gdy już do nich dojdzie, można albo zrzucić na komputer, albo też przeprowadzać własnoręcznie, w sposób podobny do Alfa Centauri czy Heroes of Might and Magic.

## I napisy końcowe

Imperialism II (swoją drogą, to lepszą nazwą byłby chyba Kolonializm), to bardzo dobre połączenie strategii ekonomicznej i wojskowej. Żaden ze składników nie został tutaj potraktowany po macoszemu, obydwa odgrywają równie ważną rolę. Jeśli dodać do tego całkiem pokaźne drzewo wynalazków, rozbudowaną dyplomację, poważne podejście do problemów transportowych, otrzymamy kąsek dla wszystkich miłośników Civilizacji bardzo smakowity. Zwłaszcza, że i gra po sieci nie jest mu obca, interfejs w niczym nie przeszkadza, a wbudowany turorial zapewnia praktycznie bezbolesny start nawet osobnikom całkowicie zielonym. Nie jest to wprawdzie tytuł pozbawiony wad (vide choćby niemożność postawienia nowych farm, czy całkowita nieobecność Afryki czy Azji, lub ich odpowiedników przy losowej generacji mapy), ale na dziewiątkę w pełni zasługuje, przynajmniej w oczach graczy marzących o własnym imperatorskim tronie, choćby nawet byłby to zwykły przybiurkowy taboret. ■

**INFO**

| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** SSI |
| **Wymagania:** Win 95/98, P100, 16MB RAM (polecane 32MB), CD-ROM x4 | **Dystrybutor:** Optimus S.A. tel. (018) 4440562 |
| **Internet:** http://www.imperialismii.com | |

# TOCA 2

## Miód na gorąco!

**Jakiś czas temu miałem tę przyjemność, że na koszt redakcji przejechałem się do Warszawy, by w siedzibie polskiego dystrybutora gry TOCA 2 oddać się orgii... Nie, nie takiej, o jakiej myślicie. Po prostu miałem grać w cieplutką jeszcze i jedyną ponoć kopię tej gry w Polsce.**

BEERMAN

Nie będę Wam opisywał uroków podróży polskimi kolejami. Te - naście godzin, które spędziłem przed komputerem w firmie Mirage na pewno nie pozwoliło mi na dogłębne poznanie całej gry, bo na to i 100 godzin byłoby mało. Dlatego proszę o wybaczenie, jeśli znajdziecie w tej recenzji jakieś przeinaczenia lub nie będzie tam omówione wszystko, co należało o niej powiedzieć. No cóż, wszechwiedzący nie jestem. Tym niemniej postaram się podzielić z Wami moimi pierwszymi wrażeniami z kontaktu z tą naprawdę odlotową grą. Zresztą to właśnie pierwsze wrażenie nieraz decyduje o powodzeniu tego czy innego tytułu...

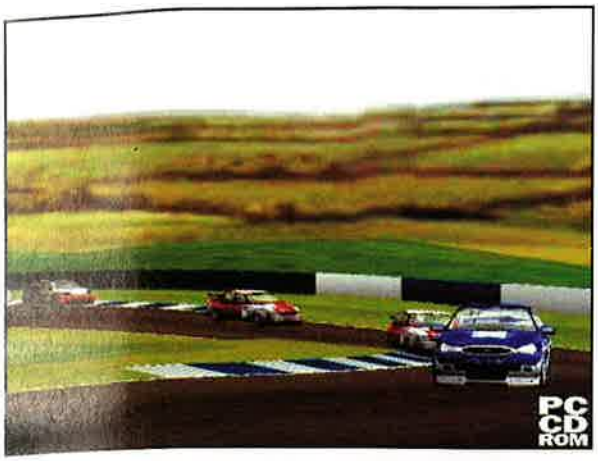
W wypadku T2 właściwie wiedziałem, czego się spodziewać, bo i poprzednią część widziałem, a z T2 dane mi było zobaczyć kilka screenów i pograć (w swoim czasie) w demo. Tj. nastawiłem się na doskonałą wizualnie grę, tnącą po oczach i uszach, zapewniającą full zabawy i emocji. Od razu śpieszę donieść, że moje oczekiwania spełniły się aż z nawiązką. Od pierwszej chwili TOCA 2 zdobyła moje serce. Już krótkie ale dynamiczne intro okraszone dość lekkim drum'n'bassem pozwala na delektowanie się efektownymi scenami, które zaraz "na żywo" będziemy mieli okazję zobaczyć na ekranie komputera. Interko podkręca nasze tętno o skromnie licząc dodatkowe 60 uderzeń serca na minutę. Po intrze przychodzi czas na menu, które, jak przystało na dobrą grę, jest nie tylko funkcjonalne i efektowne wizualnie (IMHO) ale - co ważniejsze :) - zawiera naprawdę sporo opcji, co od razu nastawiło mnie bardzo pozytywnie. Ot, na przykład tryby wyścigów. Do wyboru mamy: Full Championship, Arcade Style Challenge, Time Trial,

Po prawej:
**Jak dokładnie przyjrzycie się obrazkom po prawej, zobaczycie siedzących "za kółkiem" kierowców!**

Single Race, Support Car Championship, Multi-Player... Wystarczy, prawda? A to przecież tylko jedna, jedyna opcja z wielu, mniej lub bardziej istotnych "dynksów", którymi możemy się zabawić (jak np. możliwość pokrycia samochodu wybraną teksturą). Największe chyba ich nagromadzenie znajduje się w opcjach graficznych dzięki czemu możemy w dość płynny sposób regulować wygląd tego, co pokaże nam engine graficzny a co za tym idzie - jak mocno będzie używany nasz procesor. Co nie jest bez znaczenia dla tych, którzy nie mają Celeronów...

Mniejsza jednak o takie "drobnostki" - pierwszą rzeczą, jaką zrobiłem po zdefiniowaniu klawiatury (przydałby się joy...), to wybór własnego autka. Tutaj na chwilę się zatrzymam -

zanim dogra się tor... Bryczek jest sporo i są całkiem niezłe. Mówię Wam: po pierwsze zostały świetnie wymodelowane, a po drugie: są to naprawdę porządne maszyny. Zresztą popatrzcie na kilka przykładów: Audi A4, Ford Mondeo, Nissan Primera GT, Honda Accord,



Renault Laguna, Peugeot 406, Volvo S40, Vauxhall Vectra (czyli po "polsku" Opel), Ford Fiesta... Naturalnie nie wszystkie są dostępne od razu - na większość z nich trzeba ciężko zapracować (jak w życiu, niestety), zdobywając podczas wyścigów odpowiednią ilość punktów. W każdym razie w miarę rozwoju gry, o ile nie mamy totalnie drewnianych rąk i refleksu sędziwego brontozaura, dostaniemy w swoje łapy takie auta, że wiaderko na cieknącą ślinę chyba będzie niezbędne.

Dobra, tymczasem wracam do istoty sprawy. Przed rozpoczęciem wyścigu możemy zmienić kilka ustawień naszego autka. Według prognozy pogody (tak tak, pogoda jest zmienna: deszczyk, śnieg i tym podobne atrakcje gwarantowane!) dobieramy dla niego jeden z trzech typów opon, a według własnego uznania takie rzeczy, jak twardość amortyzatorów, proporcje przełożeń itp. Wszystkie te parametry mają potem oczywiście wpływ na właściwości jezdne naszego samochodu, które w Toca 2 oddane zostały naprawdę dobrze i realistycznie. Naturalnie można dyskutować, co rozumiemy przez "realizm"; powiem więc tak - jeździło mi się lepiej niż w kilku ostatnio recenzowanych ścigałkach, a to już coś znaczy, prawda?

Nawet grając na najniższym poziomie trudności, nabiera się pewnych prawidłowych nawyków - ucząc się na własnych błędach. Bowiem na początku każdy - nawet ten, kto opanował już TOCA 1 - będzie zaliczał kolejne bandy, wgniatając i psując gdzieniegdzie swoje autko.

To oczywiście za sprawą grafiki, która w T2 jest naprawdę fenomenalna. Podczas pierwszej jazdy zaliczyłem wypadek, bo zacząłem się przyglądać przez tylną szybę kierowcy - widać, jak rusza rękoma, zmienia biegi - odlot po prostu. (Jest zresztą kilka innych ujęć kamery do wyboru).

Dawno tak się nie ubawiłem, kasując rozmaite rzeczy na poboczach toru, bo zapomniałem już, że Toca to nie gaz do dechy, a na zakręcie hamulec i kierownica na maksa, np. w prawo. Tu zabawa jest nieco inna, szczególnie na wyższych poziomach trudności lub podczas deszczu. Aby wygrać, trzeba hmmm... "jeździć z umiarem" albo, jak kto woli - z głową. Nie raz trzeba przyszarżować, nie raz przyblokować albo nawet hamować (!!!), a mało gier samochodowych, jakie się ostatnio pojawiają, w ten sposób podchodzi do tematu.

Grafika, dopalana choćby Voodoo1, jest wspaniała. Akceleratory w naszych maszynkach to już codzienność i prawdę mówiąc trudno teraz producentom zaskoczyć recenzenta jakością grafy w swoich tytułach, wszystkie bowiem gry wyglądają podobnie. A jednak chłopaki z Codemasters nie na darmo nazywają się tak, jak się nazywają. Nie wiem jak to zrobili - ale nie pamiętam symulacji wyścigów, w której grafika stałaby na takim poziomie! Być może jest to kwestia dodanych w grze dodatkowych "smaczków". Np. bardzo efektowne wizualnie jest np. stłuczenie szyb w naszym wozie, można zjeżdżać do pit-stopów itp.

Podoba mi się też muzyka, która przygrywa nam w menu - jeśli ktoś lubi klimaty jungle, drum'n'bass i tym podobne, na pewno będzie zadowolony. Zresztą nie tylko muzyka przemawia za tym, aby nazwać Toca 2 bardzo dobrą gierką. Będą też zadowoleni ci, którzy lubią pograć z kumplem, a nie mają sieci. TOCA 2 oferuje tryb split-screen; czyli: ekran na monitorze dzieli się na dwie części. Każdy z graczy ma swoją "działkę" i tym samym można się ścigać we dwóch na jednej maszynie naraz.

Nie myślcie jednak, że TOCA 2 jest taka całkowicie bez wad - tak niestety nie jest, bo takich gier po prostu nie ma. Niemniej jednak akurat przy tej grze miałem niezłe problemy aby znaleźć jakiś minus gry i konkretnie go opisać. Te, które znalazłem, najczęściej są po prostu drobnostkami. Wyjątkiem może są tu zmienne warunki atmosferyczne. Np. nagle zaczyna padać deszcz... a właściwie ulewa, która w sekundzie pokrywa całą nawierzchnię warstwą wody. Ze strony wizualnej jest to wszystko ładne - w mokrej nawierzchni odbijają się pięknie światła stopu, zostawiając za sobą realistyczne smugi. Od razu też zmieniają się właściwości

nawierzchni i jeśli niefortunnie założyliśmy opony na suche podłoże, mamy przekopane. Auto bowiem zaczyna się prowadzić coraz ciężej - gwałtowniejsze manewry kończą się efektownymi (po)ślizgami. Wszystko to jednak momentalnie się kończy gdy tylko gra stwierdzi, że wystarczy już deszczu. Tak po prostu - w jednej sekundzie wszystkie efekty znikają i gra wraca do normy. Cóż; może w TOCA 2 zastosowano szybkoschnący asfalt importowany z dalekich wysoce uprzemysłowionych krajów za wielkim morzem? Jakby jednak nie było, jest to chyba jedyny poważniejszy zgrzyt w całej gierce. Sami chyba przyznacie, że to wcale nie tak wiele - jednak przekonacie się też, że w jakiś sposób burzy to część klimatu.

I tyle moich wrażeń "na gorąco". Właściwie dopóki nie ochłonę (a ochłonę jak dorwę TOCA 2 i zamknę się z nią w pokoju na tydzień), nie powinienem się chyba pokusić o wystawianie oceny tej grze, gdyż trudno mi jest (jeszcze) spojrzeć na nią chłodnym, obiektywnym okiem zawodowca. Ale co tam - czasem można (trzeba!) być spontanicznym. Spontanicznie więc daję jej 9/10 i nie wydaje mi się, żebym potem miał żałować tego werdyktu.

DEMO NA CD 03/99

**Plusy:**
- realizm jazdy
- porządna oprawa graficzna i dźwiękowa
- całkiem przyjemnie się gra :)
- dużo samochodów i tras
- split-screen

**Minusy:**
- eee... a wiem - jak deszcz przestaje padać, trasa momentalnie robi się sucha...
- bez joya trochę trudno się gra

Ocena: 9

D-ACTION

**Producent:** Codemasters

**Wymagania:** P166, Win95/98, CDx4, 50 Mb na HDD, akcelerator

**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321

**Internet:** http://www.toca2.com

INFO

# Army Men 2

## Bitwa przy konserwie

**Army Men 2 to gra, która - niewątpliwie - nawiązuje do dawnego hitu o nazwie Cannon Fodder (wytknęliśmy to już w recenzji jej pierwszej części; to jednak nie jest zarzut, bo gra jest warta inspiracji). Pamiętacie Cannon Fodder? Prowadziliśmy sobie po planszy oddział żołnierzy, grzejąc do napotkanego wroga. Ot, taka ambitna i fajna zręcznościówka, którą od biedy można zaliczyć do gatunku RTS, czy symulacji żołnierzy.**

MAC ABRA

Dokładnie to samo mamy w AM2. Również prowadzimy oddział żołnierzy... plastikowych. Czemu są z plastiku - tego nie wiem; być może by uniknąć pokazywania krwi? Muszę przyznać, że na początku potraktowałem ją (podświadomie) nieco lekceważąco. Phi, plastikowe żołnierzyki, to nie to samo, co "prawdziwi" żołnierze, to taka wojna na niby... - pomyślałem. Choć przecież tak naprawdę to i dla komputera, i dla nas jest wszystko jedno, z czego są ci żołnierze. Tak czy siak - dla nas to tylko gra, dla komputera zaś to tylko bity i bajty, a dla nich - walka o przetrwanie. Przekonałem się o tym już podczas intra. Mówcie co chcecie - zarąbiste. Klimacior nie z tej ziemi, coś jakby StarGate skrzyżować z Aliens 2! A to, że masakra odbyła się na kuchennym stole (zamiast np. pod Verdun), a żołnierze szturmowali stanowisko wroga ukrytego przy puszce tuńczyka i butelkach keczupu (zamiast np. fortyfikacje), niczego nie zmienia. Dla nich to jest prawdziwa wojna i prawdziwa śmierć. Po tej sekwencji slogan reklamowy gry ("plastikowi ludzie, prawdziwa walka") nie wydał mi się już bez pokrycia i bez sensu. Zacząłem więc grać w AM2 zupełnie serio, jak w jakąś strategię.

Naturalnie zgrzeszyłbym straszliwie, gdybym zaliczył tę grę do gatunku strategicznych. Taktyki i strategii tu tyle, co kot napłakał, wygra zwykle ten, kto szybciej klika myszką, choć skłamałbym, gdybym powiedział, że w tej grze nie trzeba myśleć. Trzeba i to jak cholera - ale jednocześnie trzeba też zdrowo nagimnastykować się myszką. Jeśli myślisz równie szybko jak klikasz - ubawisz się w tej grze naprawdę nieźle.

No dobra, mamy plastykowych żołnierzy z sierżantem na czele. Co robimy? Najpierw radzę przejść sobie misje treningowe. Już w pierwszej części nie podobało mi się sterowanie, a choć poprawiono je w sequelu, to nadal nie jest ono zbyt proste do opanowania. Stąd trening jest bardzo wskazany. Przy okazji nauczycie się wykorzystywać rozmaite znajdźki (od amunicji, po wsparcie z powietrza i desant spadochronowy) i używać pojazdy (czołgi, transportery, jeepy, ciężarówki, łodzie); warto też "obcykać" obsługę najrozmaitszych broni (o niej w swoim czasie), czy choćby wykrywacza min.

Po zakończeniu treningu można albo pobawić się w misje solowe (połączone w rodzaj kampanii) albo zaprosić kilku (max. 4) kolegów do gry sieciowej (tryby: Capture the Flag, Deathmatch i King of the Hill oraz ich miks). A jak nie macie kolegów (albo sieci)? Spoko, możemy sobie zaprosić do gry max. 3 graczy symulowanych przez komputer (coś w rodzaju mega-bota) i - za przeproszeniem - rżnąć aż miło! Fajna sprawa!

Pewnym bólem solówek jest fakt, że nie można wybrać sobie dowolnej misji, a trzeba kolejno i w pocie czoła zaliczać kolejne zadania zlecane przez komputer. Tu od razu zdradzę, że pierwotne założenia misji, jakie poczytamy w briefingu, to tylko rozgrzewka. Macie jak w banku, że w miarę rozwoju wydarzeń dowództwo uszczęśliwi nas dodatkowymi zleceniami do wykonania. Zatem jeśli np. dowiecie się, że macie odbić budynek radiostacji z rąk wroga (plus wykoszenie ochrony) - to potem okaże się, że trzeba jeszcze odnaleźć narzędzia, którymi naprawiamy uszkodzoną instalację radiową. Gdy zaś tego dokonamy, to... przez naprawione radio dostaniemy kolejne sub-zadanko. Nie ma lekko! Na szczęście (ojjj, jak na szczęście!!!) można sobie save'ować grę w dowolnym momencie rozgrywki, co znacznie ułatwia życie. Dodatkowo program sam co jakiś czas robi autosave (po każdej sub-misji w obrębie levelu). Misje są też dość zróżnicowane: ataki, eskorta, odbicie jeńców, eliminacja sabotażystów itp. Poskarżę się tu, że niektóre etapy mają tak wyśrubowany poziom trudności (nawet jeśli gramy na easy), że ich przejście okupiłem hektolitrami potu i zdrętwiałym (od nieustannego klnięcia pod nosem) językiem. OK, wiem, mam tzw. "drewniane palce", zręcznościówki to nie dla mnie... Ale zwykle jakoś sobie w nich jednak radzę. W Army Men 2 kilkakrotnie miałem zaś ochotę rzucić wszystko w kąt (sami zobaczycie - pierwsza taka przyjemna niespodzianka czeka

**Plusy:**
- intro i cut-scenki
- muzyka klasyczna w tle
- klimacik - "prawdziwa wojna plastikowych ludzi".... hm, prawda!
- nietrudne do obcykania
- niezła grywalność
- parę ciekawych broni i pomysłów (fabryka produkująca zombie...)
- humor
- autosave w obrębie misji i save w dowolnym momencie gry
- możliwość multiplayera dla... jednej osoby bez Internetu i sieci lokalnej!
- możliwość oddzielnego kontrolowania każdego żołnierza

**Minusy:**
- jakość większości "domowych" backgroundów
- niezbyt wygodne sterowanie (da radę przywyknąć)
- raczej średnie AI komputera
- brak możliwości gry w wybraną misję solową

**Ocena: 7**

Was już w trzeciej misji). Inna rzecz, że... tego nie zrobiłem, co dobrze świadczy o grywalności AM2. (Ale tak czy siak utknąłem na 11 misji :)).

Porozmawiajmy sobie o sierżancie. Ci, co grali w AM1 wiedzą, że facet ten jako jedyny potrafi obsługiwać pojazdy, leczyć swoich ludzi, korzystać z radiostacji i używać rozmaitych power-upów, zaś jego śmierć nieodwołalnie kończy misję. Tu w sumie jest bez zmian w stosunku do pierwszej części. Zmieniło się natomiast to, że nasi ludzie nabierają wojennego doświadczenia. Tj. ograniczą się to do tego, że zabijanie wroga i zaliczanie misji nagradzane jest gwiazdkami. Im więcej gwiazdek, tym dany żołnierz strzela lepiej, dalej i celniej. Jak im powiecie "za mną!" - idą. Jak "ani kroku wstecz" - słuchają. Wiem, że z punktu zawodowego wojskowego jest to ideał żołnierza... ja jednak chciałbym, by mieli nieco więcej inwencji i "życia wewnętrznego". Ale może za dużo wymagam od "tylko" zręcznościowego RTSa? A że to jest zręcznościówka, widać po AI... Szczytem inwencji komputerowego wroga jest kierowanie się w kierunku strzelaniny oraz ew. ucieczka przed naszymi przeważającymi siłami. Na tak prosty pomysł, by związać mój oddział w walce i wysłać np. jednego gościa z flamethrowerem (bazooką? granatem?), by zaszedł z boku i sfajczył wszystko napalmem jakoś nigdy nie wpadł. A ja tak. :) Nawiasem mówiąc, jest to bardzo skuteczna taktyka i gorąco (che, che) ją polecam.

Pora powiedzieć coś o broni. Jest jej sporo. Od klasycznych karabinków szturmowych (można je upgradeować na ogień automatyczny), granatów, bazook, snajperek, miotaczy ognia, moździerzy; po możliwość używania takich ciekawostek jak... lupa. To coś w rodzaju wsparcia z satelity. :) Nie rozumiecie? Co robi lupa? - skupia promienie słońca. Zatem można sobie poszukać na planszy jakiegoś wrogiego żołnierzyka czy wehikuł i zdalnie zamienić go w plastikową kałużę. Albo sfajczyć jakiś budynek czy np. wysadzić w powietrze beczki z paliwem, czy... jednorazową zapalniczkę (tak!). Albo dezodorant - wiecie co można robić z dezodorantem? Zobaczcie sami, ja tego nie zdradzę (choć i tak pewnie grający w np. Blood 1 już się domyślili). Do tego możemy sobie zażyczyć bombardowania lotniczego, desantu spadochronowego na tyły wroga czy przelotu samolotu zwiadowczego. No i korzystamy z uzbrojenia i mocy pancerza rozmaitych wehikułów (możemy je też naprawiać). W sumie jest w czym przebierać.

Gdzie rozgrywa się akcja AM2? Otóż - można tak powiedzieć - w dwóch światach, pomiędzy którymi kicamy sobie teleportami. Jednym z nich są wnętrza i okolice domu. Tak, normalnego domu. Prawdę powiedziawszy, to rozwiązanie bardzo mi się spodobało i żałuję, że całość gry nie toczy się w tym świecie. Bo jednak małe plastikowe żołnierzyki, wędrujące np. po kuchennym stole i zwalczające bazookami karaluchy (yeah!), tudzież gorliwie unikające kontaktu z rozżarzonymi palnikami kuchenki, czy detonujące większe od nich zapalniczki - jednorazówki (niezłe "bum"!), pentrujące trawnik koło domu, czy walczące w zagraconym pokoju, są dla mnie dużo bardziej rajcujące niż klasyczne bitwy w najrozmaitszym terenie (wolę wtedy Close Combat), co dzieje się w świecie nr 2. Niezależnie jednak od świata, w którym aktualnie toczy się akcja, nasuwają się te same uwagi krytyczne. Mianowicie backgroundy są marne i dałbym im maksymalnie 5/10! (ściślej: dom - 3/10, drugi świat 7/10). Nie tyczy to jednak budowli czy elementów, które możemy zniszczyć (te są OK) - mówię tylko o samych tłach. Po prostu wygląda na to, że autorzy je sobie odpuścili, albo że tła robili jacyś drugoligowi graficy. I to ma spory wpływ na końcową ocenę... Szczególnie jest to - niestety - widoczne właśnie w etapach "domowych". Te w tropikach itp. jakoś wyglądają, a miejscami robią nawet niezłe wrażenie. Lecz te drugie - do bani! (wielka szkoda). Widać wtedy wiele niedoróbek, a także to, że postacie są po prostu nałożone na gotowe tło. (Tu przy okazji jedna uwaga - dlaczego np. nie można wejść na deskę do mięsa, która sięga żołnierzom do kolan - za wysoko?) Czasem też animacje ruchu nie są zbyt staranne (popatrzcie na karaluchy - obciach!). Ech, gdyby tak zrobiono tę grę na engine zbliżonym do Mytha.... aż żal pomyśleć, jaki to byłby czad!

Ciekawym pomysłem jest oprawa muzyczna. Otóż zrezygnowano z najprostszego wyjścia, czyli zilustrowania wydarzeń jakimiś marszowymi muzyczkami czy rytmicznym grzechotem werbli. Wykorzystano natomiast muzykę klasyczną. Znawcą takiej muzyki nie jestem, ale zidentyfikowałem m.in. uwerturę do "Wilhelma Tella" i fragmenty suity "Peer Gynt" Griega, "Nad pięknym modrym Dunajem" Straussa, "Taniec z szablami" Chaczaturiana, "Lot trzmiela" i słynne "Cwałujące Walkirie" Wagnera. Kontrast pomiędzy taką muzyką a rzeźnią na ekranie jest naprawdę niesamowity. Lecz - aby nie przechwalić - powiem, że niektóre (niedużo - może 2-3) tematy mimo wszystko nie bardzo się komponują z akcją gry, a i ich jakość bywa rozmaita. W sumie jednak wrażenia mam pozytywne. Podobnie zresztą jak w stosunku do efektów dźwiękowych (sporo speechów). Miłe przyjąłem też rozmaite żarciki programistów (tych nie zdradzę, by nie psuć Wam efektu zaskoczenia), którzy starają się od czasu do czasu zmusić gracza choćby do cichego chichotu.

U góry:
**Kto by pomyślał, że w domowym zaciszu, na podłodze tuż koło łóżka rozgrywa się prawdziwa wojna (nieprawdziwych żołnierzy)?**

Zwykle zresztą skutecznie. Fajne i zwykle bardzo zabawne są też cut-scenki pomiędzy misjami; szkoda, że nie są dłuższe i nie ma ich więcej (całe 4 filmiki + króciutkie sekwencje). Podam tylko jeden przykład: gdy schrzaniłem pewną misję, w "nagrodę" obejrzałem, jak sierżantowi przeszczepiono mózg... małpy. :) Jakaś aluzja, proszę producentów?! Hę?!!

Cóż mogę powiedzieć w podsumowaniu Army Men 2? W sumie przyjemna gra; choć nie z gatunku wybitnych, ani nawet nie z tych, o których się długo pamięta. Ale ma w sobie COŚ, daje przyjemność, zmusza do zaliczania kolejnych misji i wywołuje pozytywne wibracje. Szkoda więc, że autorzy nie postarali się jej bardziej doszlifować, że jakby zatrzymali się pod koniec drogi... Tym niemniej uważam, że warto ją mieć i warto w nią zagrać. Plastic men - real fun! ■

| | |
|---|---|
| D-ACTIO | **Producent:** 3DO Studios |
| **Wymagania:** P90, 16 Mb Ram, Win95/98, Cdx4, DirectX, 60-500 Mb na HDD | **Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321 |
| **Internet:** http://www.3do.com | |

INFO

# Pro Pilot

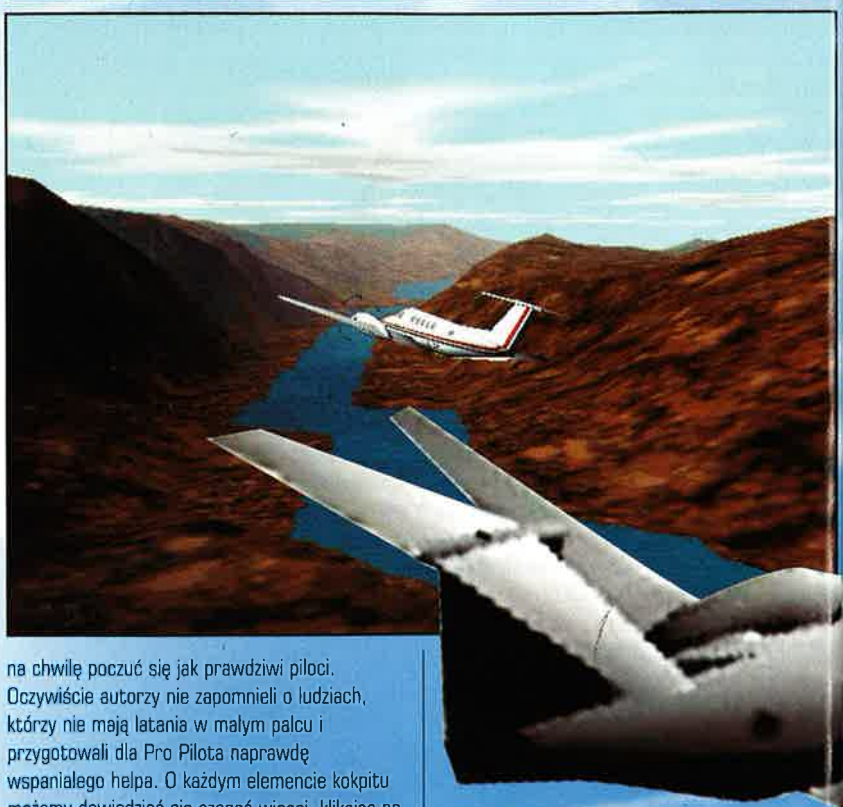
## Latanie dla pacyfistów

**Symulatory lotnicze dzielą się ogólnie rzecz biorąc na dwie kategorie. Pierwsza - dużo bardziej popularna - to najczęściej symulatory maszyn wojskowych. Oprócz samej przyjemności latania, oferują one graczowi namiastkę emocji związanych z walką powietrzną. Kategoria następna to druga strona medalu - nie uświadczysz w nich odgłosu odpalanych rakiet, trzasku darłego pociskami poszycia czy pięknego widoku spadochronu wroga na tle błękitnego nieba. Pomimo tego jednak potrafią one wiele osób przyciągnąć na naprawdę długi czas do komputera i bawić równie dobrze, jak te z pierwszej grupy. Mowa tu oczywiście o symulatorach "cywilnych", gdzie gracz siada za sterami maszyny uzbrojony jedynie w swoje umiejętności, zawodne przyrządy i mocny silnik zdolny unieść samolot w powietrze.**

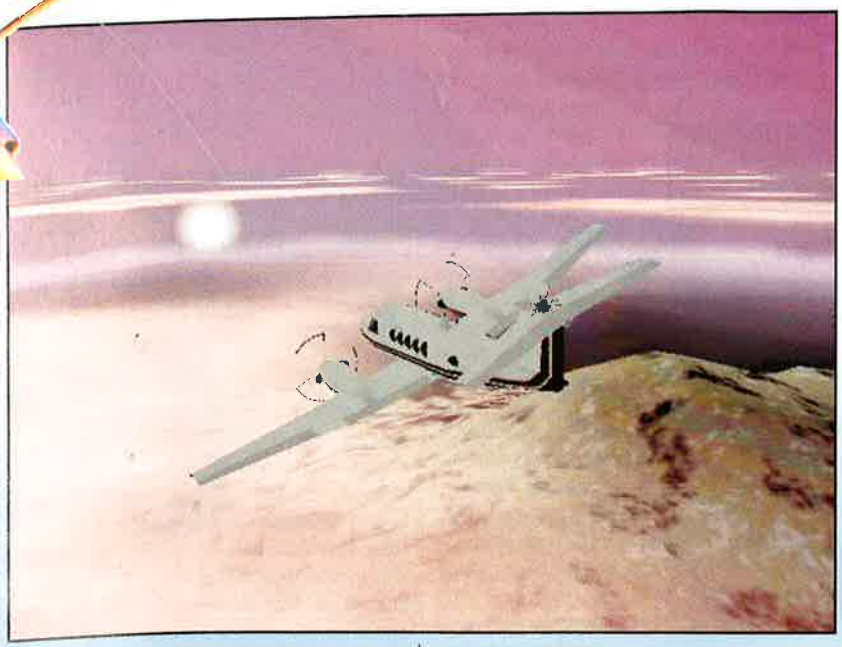
### High Flyer

Najbardziej chyba znanym symulatorem traktującym latanie w ten właśnie sposób jest produkt Microsoftu - Flight Simulator, który jako jedno z niewielu dzieł tej firmy ma raczej dobrą opinię. Nie o nim jednak będzie mowa, a o najnowszej propozycji w dziedzinie symulatorów, która wyszła ze stajni znanej skądinąd firmy Dynamix współdzialającej ze Sierrą (ta nazwa chyba też obila mi się o uszy). Tytuł owej nowości, która na naszym rynku ukaże się nakładem dość aktywnego ostatnio Optimusa, to Pro Pilot'99. Gierka ta zajmuje dwie płytki (co staje się coraz modniejsze wśród wydawców symulatorów) i pozwala graczowi na swobodny niczym (no, chyba że ziemią od dołu) nie ograniczony lot jedną z kilku maszyn. W sumie od razu muszę się poprawić, bo "niczym nie ograniczony lot" to w wypadku Pro Pilota lekkie nieporozumienie. Autorzy postarali się o wprowadzenie naprawdę wielu ograniczeń, poczynając od tak prozaicznych (che, che), jak czysta fizyka ciała latającego samolotem zwanego, a kończąc na zmiennych warunkach pogodowych, awariach, skomplikowanych przyrządach itp.

O komplikacji tego symulatora niech wam powie fakt, że sama instrukcja startu i wznoszenia to wciśnięcie kilkunastu przycisków, przełączanie mieszanek paliwowych, kontrolowanie wielu przyrządów i przestrzeganie wielu zasad, których zignorowanie może się źle dla symulowanego samolotu skończyć. Wszystko to jest naprawdę nieźle rozbudowane, ale po nauczeniu się przynajmniej podstawowej klawiszologii możemy



na chwilę poczuć się jak prawdziwi piloci. Oczywiście autorzy nie zapomnieli o ludziach, którzy nie mają latania w małym palcu i przygotowali dla Pro Pilota naprawdę wspanialego helpa. O każdym elemencie kokpitu możemy dowiedzieć się czegoś więcej, klikając na nim. Każdy element lotu, od rozruchu silników do parkowania po lądowaniu jest krok po kroku



opisany, a do tego praktycznie całą drugą płytkę zajmują filmiki instruktażowe, wyjaśniające wiele związanych z lataniem pojęć, poczynając od takich podstaw jak "drążek do siebie, nos do góry", aż po skomplikowane manewry, obsługę awioniki itp.

Nie podejrzewam wprawdzie, żeby nawet długa praktyka w Pro Pilocie pozwoliła komukolwiek pilotować prawdziwą maszynę, ale graczom przecież wyobraźni nie brakuje, więc chyba nikt się tym nie zmartwi. A jeśli by się taki znalazł, proponuję kilka przelotów wokół wieży Eiffla w Paryżu, próbę przelecenia pod nią, a potem udanie się do USA i wykonanie znanego chyba wszystkim manewru - a mianowicie przelecenie pod Golden State Bridge. Wszystko to w Pro Pilocie jest możliwe, bo autorzy udostępnili graczowi jako pole do popisów tereny Europy i właśnie USA. Całość została pomyślana w taki sposób, że prawdopodobnie będzie możliwe w przyszłości rozbudowanie gry o nowe tereny, a przecież jest tyle rzeczy na całym świecie, które warto zobaczyć - z lotu ptaka.

O wielkości Pro Pilota nie stanowi jednak to, że możemy polatać nad sporym wycinkiem naszego globu, bo to było już wcześniej. Dużo ważniejsze jest po pierwsze umieszczenie na terenie gry praktycznie wszystkich bardziej charakterystycznych jego elementów (takich jak wspomniana wieża). Po drugie autorzy przenieśli do wirtualnego świata chyba wszystkie lotniska istniejące w rzeczywistym świecie. I nie są to tylko ogromne porty lotnicze - mamy też możliwość skorzystania z usług pasów startowych, z których obsługa wygania pasące się krowy przed naszym lądowaniem (no, może trochę przesadziłem). Wszystkie lotniska posiadają własne kody wywoławcze i wbrew pozorom nie jest to niepotrzebne zajmowanie miejsca na dysku. Przed każdym startem bowiem powinniśmy, korzystając ze specjalnej mapy, stworzyć nasz plan lotu. Dzięki temu unikniemy nieprzyjemnych spotkać z lotnikami w uzbrojonych samolotach (zresztą nawet bliskie spotkania 3-go stopnia z innymi cywilnymi latadłami też do przyjemności się nie zaliczają) i nie będziemy wprowadzać tak niebezpiecznego przy lataniu zamieszania.

DEMO NA CD 04/99

**Plusy:**
- realizm
- bardzo dobrze opracowany i zredagowany help
- dwa całkiem spore "teatry działań"
- zero przemocy :)

**Minusy:**
- grafika mogłaby być lepsza
- gra skierowana do wąskiego grona odbiorców

**Ocena:** 6

Jedyną w sumie rzeczą, jaką można Pro Pilotowi policzyć na minus, jest grafika. Nie chodzi bynajmniej o to, że jest zła, ale jak dla mnie rewelacyjna też nie jest. Wprawdzie nie dotyczy to całkiem niezłych efektów atmosferycznych, ale poza nimi mogłoby być lepiej. Jednak jeśli komuś się ta gra spodoba, to na pewno nie grafika będzie dla niego istotna - a niewątpliwy realizm lotu i wrażenia z nim związane. Pod tym względem jest w porządku i miłośnikom takiej rozgrywki proponuję dodać kilka punktów do końcowej oceny. ■

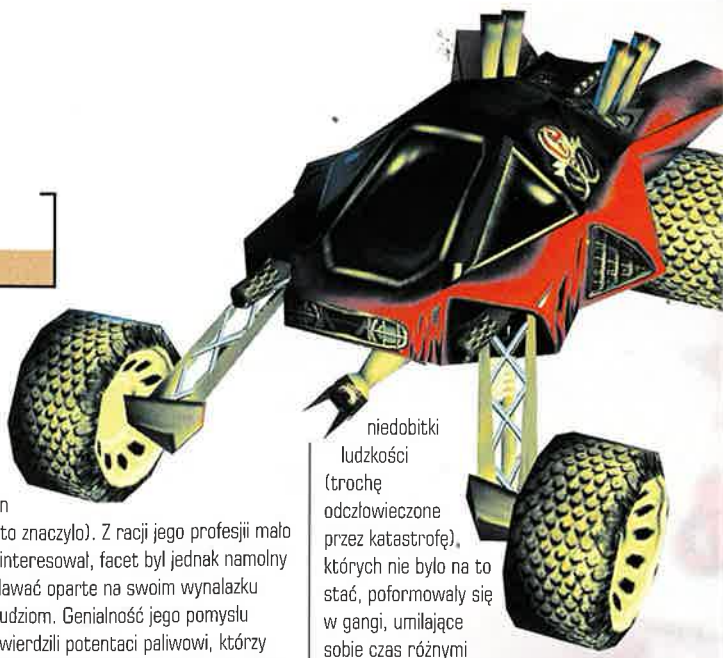
INFO

| | |
|---|---|
| | **Producent:** Sierra / Dynamix |
| **Wymagania:** Win95, P133, 32 MbRAM, 100 Mb na HD, CD ROM x 4 | **Dystrybutor:** Optimus SA tel. (018) 4440562 |
| **Internet:** http://www.sierra.com | |

# Redline

## Gruba czerwona linia

I znowu, po niedawnej obfitości, nastąpiła posucha w gatunku gier przygodowych. Para taka zazwyczaj negatywnie odbija się na kieszeni recenzenta, a że zaczyna się wiosna (nareszcie!) potrzeba posiadania gotówki staje się palącą. Postawiony w takiej sytuacji, postanowiłem podebrać trochę roboty braci zajmującej się grami akcji. Tak więc po najróżniejszej w historii chwili wahania ogłuszyłem na schodach prowadzących do redakcji listonosza i odebrawszy mu obiecującą wyglądającą przesyłkę, udałem się do zacisza własnego lokum. Na miejscu okazało się, że tupem nym została gra Redline firmy Accolade. W tym momencie zacząłem zastanawiać się nad dyskretnym podrzuceniem gierki z powrotem do redakcji, gdyż firma Accolade kojarzy mi się ostatnio z tandetą w stylu Test Drive 5 czy Test Drive Off Road. Jednakże, wiedziony niezwodnym instynktem (podpartym obejrzeniem demka z poprzedniego kompaktu CD-Action), postanowiłem poświęcić Redline trochę czasu. Jak się potem okazało, decyzja była w 100 % słuszna.



### Anakha

W sumie, jak się nad tym zastanowić, niewiele jest gier, które oddają do naszej dyspozycji powstałe w pokręconej wyobraźni twórców gier samochody z bliżej nie określonej przyszłości, co to w przeciwieństwie do egzemplarzy dla szaraków są porządnie opancerzone i uzbrojone po zęby (co ja piszę... czyje zęby?) . A już prawie w ogóle nie ma gier, które łączą wyżej wymieniony wątek z możliwością biegania z ognionośnym żelastwem po różnych podejrzanych zakamarkach a la Quake. Po prawdzie, obecnie na myśl przychodzi mi tylko Terminator: Future Shock (może i są jakieś inne, ale chwilowo słońce świeci mi w gały i nie mogę się skupić), jest to jednak już bardzo stara i graficznie wyświechtana, niczym słynny łosoś drugiej świeżości z restauracji Massolitu, pozycja. Programiści z firmy Beyond Games najwyraźniej również zauważyli tę lukę na rynku i postanowili coś z tym zrobić. Efektem ich starań jest właśnie Redline.

A jest tak... W latach 50 psycholog o imieniu Reich wynalazł nieskończone źródło energii o nazwie orgon (cokolwiek by to znaczyło). Z racji jego profesji mało kto się tym zainteresował, facet był jednak namolny i zaczął sprzedawać oparte na swoim wynalazku akumulatorki ludziom. Genialność jego pomysłu niechcąco potwierdzili potentaci paliwowi, którzy dzięki swoim wpływom wpakowali Reicha do pudła, a wszystkie jego książki kazali spalić. Mimo tych zabiegów, orgon zaczął być powszechnie stosowany i konsorcja odeszły w cień. Ludzkość zaś zajęła się wymyślaniem pomysłów na uzdrowienie planety. Jednym z nich było przetransportowanie całego arsenału atomowego Ziemi na Księżyc. Przetarg wygrała tajemnicza firma Renewal, która potem okazała się być przykrywką żądnych zemsty magnatów paliwowych. Przy pomocy atomówek wprowadzili oni Księżyc w rezonans, czego efektem była gigantyczna katastrofa ekologiczna na Ziemi. Potem było już z górki - bogaci nafciarze pozamykali się w gigantycznych miastach, zaś nieliczne niedobitki ludzkości (trochę odczłowieczone przez katastrofę), których nie było na to stać, poformowały się w gangi, umilające sobie czas różnymi krwawymi sportami. Cóż, nikt nie mówił, że fabuła ma być mocnym punktem gry akcji. Zresztą, sukces Mad Maxa przykładem, że ludzie takie postkatastroficzne klimaty lubią. Z tego wszystkiego interesuje nas

głównie fakt, że jesteśmy bliżej nieokreślonym facetem, który postanawia przyłączyć się do jednej z kompanii i wykonywać dla niej różnorakie misje. Grę zaczynamy w swoim garażu z pokaźnym gnatem w łapie. Giwera ta,jest innowacyjna, ale o niej za chwilę. Pierwsza rzecz, jaka rzuca nam się w oczy, to grafika. Wszystkie obiekty są dopracowane, kolorystka świetnie oddaje mroczny postkatastroficzny klimat. Efekty specjalne - długie różnokolorowe smugi laserów ścigające Twój pojazd, pojazdy przeciwnika, które po trafieniu rakietą wylatują w powietrze, a następnie eksplodują, rozsiewając dookoła deszcz metalowych części - są po prostu świetne. Pod względem graficznym ostatni raz podobne wrażenie zrobił na

mnie Forsaken na akceleratorze. A skoro już o akceleratorach mowa, to niestety, ale Redline bez takowego się nie obejdzie. Smutna to prawda, ale za jakość trzeba płacić. Bogaci nie żyją może szlachetniej, ale na pewno ciekawiej...
Wracając do innowacyjności broni. Zastanawialiście się może kiedyś, gdzie wasz niezwyciężony wymiatacz z Quake'a, Unreala czy Sina trzyma cały swój arsenał? Nawet zakładając, że ma on najbardziej wydajny plecak na świecie, to musicie przyznać, że dźwiganie naraz karabinu, strzelby, rakietnicy, miniguna i czego tam jeszcze jest cokolwiek problematyczne. Twórcy Redline zlitowali się więc nad swoim bohaterem i dali mu 1 (słownie: jedną) giwerę do łapy. Jednak jej magiczna właściwość polega na tym, że tak samo jak te super hiper najnowsze mixery ma ona kilka wymiennych typów końcówek. Kiedy np. zmieniamy typ broni z karabinu na strzelbę, zmienia się końcówka naszej giwery (ładnie to wygląda ) i gotowe. Dostępne typy to: piła tarczowa (DOOM 4EVER!), która w trybie multiplayer może też pełnić funkcję mini-helikoptera, karabin maszynowy, strzelba, snajperka, granatnik, rakietnica, minigun, działko gaussa (grzmoci pociskami metalowymi, wykorzystując siłę zmiennego pola magnetycznego) i wyrzutnia pocisków EMP (prawda, że uniwersalne bydlę?). Na wyróżnienie zasługuje snajperka, która przy czterokrotnym powiększeniu (celownik wygląda nieźle) pozwala sprzątnąć kolesia z drugiego końca dużych, rozległych przestrzeni (a tych w grze nie brakuje). Natomiast pocisk EMP ma tę zaletę, że jeżeli trafimy nim jakiś samochód, jego kierowca zostaje katapultowany w trybie ekspresowym i tymczasowo ogłuszony, co pozwala na przejęcie gabloty (uprzednio trzeba, rzecz jasna usunąć kierowcę). Kłopot w tym, że przeciwnicy nie pozostają dłużni i mają do dyspozycji podobny arsenał.
Jako się rzekło, zaczynamy w garażu. A w garażu zazwyczaj stoi gablota (odkrywcze, nie?). Twój nie jest wyjątkiem. Po usadowieniu się w fotelu kierowcy odkrywamy, że nasz wózek (w zależności od modelu, a jest ich parę, od lekkich po fortece na kółkach) wyposażony jest w wiele użytecznych bajerów, jak np. radar, różnej mocy karabiny maszynowe, rakiety, miny, wyrzutnie granatów czy zróżnicowaną broń energetyczną. Karabiny występują często w dwóch typach - jeden to ruchoma wieżyczka, w której polu rażenia znajduje się teren przed samochodem, zaś drugi to karabiny po lewej i prawej stronie samochodu. Jednym słowem można zrobić przeciwnikom kuku na wiele sposobów (chociaż ci też nie pozostają dłużni). Samochody mają też tę miłą zaletę, że są wyposażone w zderzak. Tak więc, kiedy podczas jazdy jakiś upierdliwiec zacznie walić do ciebie z rakietnicy, należy nakierować na niego ten element wyposażenia i przycisnąć gaz do dechy. Piękno sytuacji polega na tym, że niektórzy twardziele nie wybuchają od razu w fontannie flaków, lecz wdzięcznym łukiem lecą parenaście metrów do tyłu. W takiej sytuacji masz dwa wyjścia - albo poprawić, kiedy jegomość będzie lądował, albo przywalić mu z rakiety, kiedy jeszcze leci w powietrzu, co jest wybitnie perfidne. Moim zdaniem, twóry Carmageddona mogliby z Redline'a trochę zaczerpnąć do następnej części.
Oddzielną sprawą są świetnie opracowane dźwięki. Ja mam co prawda niezłą wieżę Technicsa i puszczam je sobie via tuner na dwie kolumny po 150 W (cichutko!), ale wczoraj się zapomniałem i po kwadransie zauważyłem, że z pokoju starszego powiewa biała flaga. Każde żelastwo wydaje inne dźwięki przy użyciu, trafieni wrogowie bardzo efektownie charczą, słychać zgrzyt metalu, buzowanie płomieni... no, jednym słowem rozkosz dla ucha, tylko czemu staruszek osobliwie posiwiał?
Kiedy uporasz się z pierwszymi dwoma misjami, zaczniesz pracować w Kompanii. Twoim szefem zostanie wielgachny Murzyn w okularkach przeciwsłonecznych, który oprócz tego, że chwilami strzela zabawne teksty, zleca Ci kolejne misje. Nota bene, wszystkie briefingi i scenki kończące misję są pokazywane tak samo jak gra, tj. przy pomocy akceleratora. Niektóre z nich zwalają z nóg - jak np. wybuch wulkanu z orgonową elektrownią. Misje zaś są stosunkowo zróżnicowane i wymagają używania zarówno własnych kopyt, jak i czterech kółek - np. najpierw trzeba gdzieś dojechać, potem wysiąść, przedrzeć się do jakiejś wajchy, co otworzy bramę, przez którą pojedziemy dalej. Redline posiada też całkiem rozbudowany tryb multiplayer (o którym pisaliśmy już w poprzednich numerach CD-Action) - do tradycyjnych rozwałek dodano m. in. możliwość tworzenia gangów.
Wady, niestety, prawie każda gra ma. W przypadku Redline jest to ilość misji dla pojedynczego gracza - mogłoby ich być trochę więcej (ale od czego mission packi) oraz czas ładowania się misji - na Pentium II 350 MHz ze 128 MB RAM można po wrzuceniu load pójść do... no... pójść... (na szczęście tylko przy pierwszym ładowaniu danego etapu, za następnym razem idzie to o wiele szybciej). Jednakże, zebrawszy wszystko razem, Redline jest kawałkiem dobrze wykonanej roboty, któremu warto poświęcić trochę czasu. ■

U góry:
**Pomysł na wykorzystanie w grze walki pieszej i pojazdów musi się podobać. Szczególnie w ładnej oprawie graficznej.**

**Plusy:**
- grafika;
- połączenie FPP z samochodówką;
- ogólne wrażenie;

**Minusy:**
- mogłoby być więcej misji single-player;
- długi czas ładowania się etapów;

**Ocena:** 8

CD-ACTION

**Producent:** Accolade/EA

**Wymagania:** Win 95/98, P200, 32 Mb RAM, CDx4, akcelerator

**Dystrybutor:** IPS CD tel.(022) 6422766

**Internet:** http://www.ea.com

INFO

# Michael Owen's WLS 99

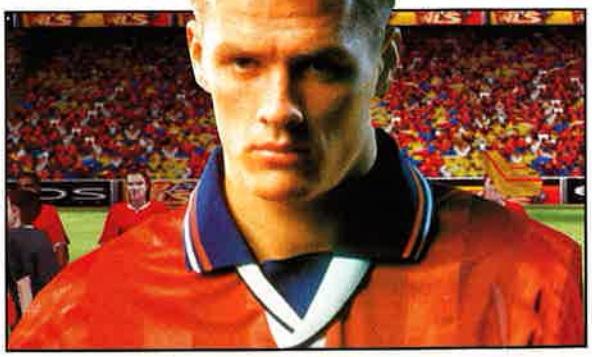
## Blamaż Owena

**Przed zeszłorocznymi Mistrzostwami Świata w moje ręce trafiły dwie gry: World Cup 98 oraz World League Soccer 98. Obydwie były oczywiście symulacjami piłek nożnych, ale prezentowały krańcowo różny poziom. World Cup 98 był pełną rewelacją, natomiast WLS 98 kompletną klapą. Nie żałowałem wtedy wielu gorzkich słów pod adresem WLS 99.**

ELD

Minął spory kawał czasu, wspomnienia Mistrzostw we Francji powoli znikają ze świadomości, ale póki co, producenci jeszcze raczą nas skutkami tej imprezy. Taki chociażby WLS 99. Niejaki Michael Owen dzięki France 98 stał się z dnia na dzień jedną z największych gwiazd futbolu. Moim skromnym zdaniem - zdecydowanie na wyrost. Faktycznie jest znakomitym piłkarzem, ale robić z niego największego kopacza wszech czasów tylko dlatego, że strzelił kilka bramek!? Dla potencjalnych reklamodawców Owen to jednak smakowity kąsek. Nic do niego wcześniej nie miałem, nawet lubiłem tego kolesia, ale tylko do czasu, kiedy zagrałem w WLS 99. Delikatnie mówiąc, jest to typowy przykład komercji. Bo jak nazwać fakt, że bez zmrużenia oka wmawia się nam, iż WLS 99 jest najlepszą komputerową piłką? Najwięcej na tym tracą gracze. Owen zgarnął kasę za reklamę, producent zarobił pieniążki na naiwnych fanach tego napastnika, a gracz wydał forsę i dostał do rąk tylko trochę odgrzanego, ale ciągle jednak słabego soccera.

Po prawej: **Sympatyczny Michael jest niewątpliwie ozdobą tej gry, chociaż z oczu patrzy mu dziwnie...**



Przejdę do meritum sprawy. Jeżeli podobnie jak ja uważaliście WLS 98 za słabą grę, to WLS 99 niestety nie poprawi wizerunku serii. Nic pozytywnego nie da się powiedzieć o WLS 99. Na siłę można za drobny plus uznać możliwość gry w kilku czołowych ligach europejskich. Ale to przecież posiada każda piłka kopana. Cała reszta to przepaść dzieląca WLS 99 od FIFA 99 czy Actua Soccer 3. Przepaść równa mniej więcej odległości z Wrocławia do Anaheim (czemu Anaheim? - bo jest tam Disneyland, a we Wrocławiu nie ma) i z powrotem. Od kilku miesięcy Eidos nic innego nie robił, tylko przechwalał się tym, że użył do motion capture Owena. I co z tego? Skoro WLS 99 kompletnie NICZYM nie różni się od poprzednika... Może odrobinkę faktycznie poprawiono motion capture, ale i tak piłkarze poruszają się nienaturalnie. Mogę z całą odpowiedzialnością stwierdzić, że zmiana jest naprawdę minimalna. Reszta ciągle wygląda nie najlepiej. Prawie identyczne menusy (dodano tylko stojącego z boku... Owena),

możliwości rozgrywki, ustawienia taktyczne, fatalne sterowanie, nieprawdziwe nazwiska piłkarzy i nade wszystko lipna grafika.

Mecze są przedstawione tak jak w WLS 98, czyli nie jest to komplement. Przede wszystkim gra jest za wolna. Akcje rozgrywają się w ślimaczym tempie, w dodatku schematycznie. Do tego ten chaos. W tej grze nic nie jest poukładane. Każdy zawodnik robi to, na co ma akurat ochotę. I te anemiczne podania. Co śmieszniejsze: jeżeli biegniemy z piłką po skosie, to za żadne skarby nie można podać. Nawet w Sensible Soccer, który przecież potraktowano z przymrużeniem oka, jest większy realizm. Zawodnicy również za późno reagują na polecenia klawiatury. Wyprowadzało mnie to z równowagi, szczególnie przy robieniu wślizgów. Chcę odebrać przeciwnikowi piłkę, wciskam odpowiedni klawisz i... dopiero po chwili mój kopacz robi wślizg. Trafia oczywiście nie w łaciatą, ale w nogi rywala i jest faul. Do tego karteczka, bo sędziowie zbyt często i niepotrzebnie sięgają do kieszeni.

Granie w Michael Owen's WLS 99 nie nastraja mnie najlepiej, stąd pewnie taki minorowy ton recenzji. Warstwa dźwiękowa oczywiście prezentuje się bardzo mizernie. Aczkolwiek komentarze są odrobinę lepsze od tych z WLS 99, a mówią do nas w trakcie meczu Peter Brackley oraz Ray Wilkins. Lepsze nie oznacza dobre. Nadal zdecydowanie odstają od produkcji EA Sports. Reakcje publiczności? Równie dobrze mogłoby ich nie być. Pierwszy lepszy przykład: pada bramka, a na trybunach grobowa cisza. Niemowy czy co? Nie chce mi się więcej pisać o Michael Owen's WLS 99. Praktycznie brak tu zmian w porównaniu do WLS 98, więc wszystkich zainteresowanych szczegółami odsyłam do numeru 26. Tam macie recenzję WLS 98.

Mógłbym całą tę grę podsumować kilkoma mocnymi słowami. Jest tak słaba, że inaczej nie da się. Dlatego w trosce o morale naszych czytelników poprzestanę na stwierdzeniach w stylu "nie nadającą się do grania, nudna" etc. Reasumując: nie podoba mi się WLS 99. Coś mi się wydaje, że producenci zmieniając odrobinę tylko tytuł, postanowili dwa razy zarobić na tym samym. Czwóreczka należy się tylko i wyłącznie za to, że ta gra się ukazała i należy do mojego ulubionego gatunku.

Na zakończenie kilka propozycji. Pan Owen niech na razie bardziej się skoncentruje na wykonywaniu swego zawodu. Ostatnio wyraźnie jego forma spadła. Graczom proponuję eksperyment - kupcie egzemplarz gry i sprawdźcie, czy nasze opinie są wiarygodne. Albo uwierzcie na słowo...

**Plusy:**
- jeśli nawet jakieś są, to nie zauważyłem albo nie były warte wzmianki

**Minusy:**
- gra jako całość

**Ocena: 4**

CD-ACTION

**Producent:** SILICON DREAMS/EIDOS

**Wymagania:** P133, WIN 95, 16 RAM, CDx4, karta muzyczna

**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321

**Internet:** http://www.eidos.com

INFO

# Shogo: Mobile Armor Division PL

## Wielkie oczy po raz drugi

Ostatnimi czasy zapanowała wśród naszych rodzimych dystrybutorów "dziwna" mania wydawania gier w polskich wersjach językowych. Najbardziej (i najdłużej, bo z pierwszego stycznia zrobił się już kwiecień...) oczekiwany jest pewnie Baldur's Gate, ale nie jest to jedyny warty uwagi tytuł wyposażony w "nieogesie" krzaczki. W zasypianie gruszek nie bawi się bowiem i TopWare, które przygotowało właśnie niezły kąsek dla lubiących akcję widzianą z oczu swego bohatera.

ALLOR

Shogo, bo o nim mowa, było już wprawdzie u nas opisywane, ba, dostało nawet dziewiątkę ze znakiem jakości, ale jego oficjalne wejście na nasze podwórko jest powodem aż nadto wystarczającym, by ponownie zagościł on na łamach. Jednak, by niepotrzebnie nie dublować swych wcześniejszych wypowiedzi, w równej mierze skupię się na jakości przeprowadzonych w TopWare działań przystosowawczych, jak i na poruszanej już wcześniej grywalności czy oprawie - wprawdzie każdy, kto chce, może sięgnąć do grudniowego Actiona i zapoznać się ze znajdującym się w nim dogłębnym raportem o tym co, jak i dlaczego, ale... nie każdy go akurat ma, więc i obecnie na krótką jego wersję miejsce się znajdzie.

Najogólniej rzecz biorąc, Shogo to uproszczony symulator Mecha oraz typowe FPP w jednym. Wcielamy się bowiem w postać Sanjuro Makabe, żołnierza UCA (taka wielka organizacja militarna), który w ramach misji ostatniej szansy musi się rozprawić z Gabrielem, przywódcą buntowników na Cronusie. Polega to głównie na przedostawaniu się w jednym kawałku z punktu A do punktu B, ale w przeciwieństwie do innych, typowych przedstawicieli gatunku, w Shogo raczeni jesteśmy także całkiem porządną historią, nadającą sens naszym działaniom. W dodatku, żeby było jeszcze ciekawiej, mamy na nią pewien wpływ, a gra posiada dwa alternatywne zakończenia! Tło nie jest jednak jedyną zaletą gry, bo zarówno oprawa graficzna (mogąca się na dobrym sprzęcie równać z Unrealem i spokojnie przewyższająca Quake'a 2), jak i dźwiękowa (klimatyczne podkłady muzyczne oraz bardzo realistyczne odgłosy broni) stoją także na bardzo wysokim poziomie.

Również o grywalność możecie być jak najbardziej spokojni i to wcale nie dlatego, że wrogowie realistycznie giną, a lejąca się strumieniami krew upewnia nas w przekonaniu, że walczymy z żywymi osobnikami. Oczywiście wpływa to na nią bardzo pozytywnie, ale nie bardziej niż różnorodność uzbrojenia (bardzo zresztą realistycznego), pomieszanie walki Mechem oraz bronią ręczną, czy wreszcie (bo to chyba powód największy) fajna fabuła. Zresztą na ogólne wrażenia składa się to wszystko razem, a że składniki są dobre, więc i połączenie kopie.

Tak to się przynajmniej miało w wersji oryginalnej... Zobaczmy jednak, co z tego zostało po zlokalizowaniu. Na pewno w jej trakcie nie ucierpiały ani grafika, ani oprawa dźwiękowa, więc już jest przynajmniej dobrze. Zwłaszcza, jeśli ktoś ma kłopoty ze speakowaniem, gdyż spolszczeniu poddano nie tylko instrukcję czy menusy, ale po prostu wszystko, łącznie z tablicami informacyjnymi na ścianach, czy kwestiami wypowiadanymi przez bohaterów! Owszem, ktoś uważny parę bugów zauważy (a to "l" zamiast "I", a to tabliczka w wersji angielskiej miast polskiej), ale ogólnie rzecz biorąc zrobiono to całkiem fachowo. Tylko "całkiem" ze względu na kwestie mówione - w oryginale były dużo lepsze. I to nie tylko przez słabe wczucie się naszych aktorów w postacie, bo i same dialogi brzmią teraz po prostu sztucznie. Coś, jakby kwestie poszczególnych osób nie były ze sobą konsultowane i to do tego stopnia, iż raz czy dwa mamy do czynienia z całkowitym pomieszaniem z poplątaniem... Swoją drogą ciekawe, jak sobie z tym poradzą w Baldursie, bo tam tekstu jest o niebo więcej...

Wróćmy jednak do Shogo i rzeczy przyjemniejszych. Należy do nich bez wątpienia fakt, iż na naszej rodzimej wersji bez najmniejszych problemów działają wszystkie poprawki udostępniane przez producenta! Jest to kolosalna zaleta, bo zazwyczaj jest z tym bardzo słabo, a tak można bez większych problemów uzupełnić gierkę o support do SoundBlastera Live! czy dodatkowe plansze do rozgrywek sieciowych. A skoro już przy nich jesteśmy - cóż, są świetne, pod warunkiem jednak, iż cenimy sobie realizm i znamy innych takich maniaków: botów bowiem na razie brak, ginie się bardzo szybko, no i nie ma maszynowej rakietnicy znanej z Quake'a...

Ogólnie jednak rzecz biorąc, Shogo PL jest kawałkiem porządnej roboty, z którą powinniście się zapoznać. Zwłaszcza, że i cena, choć jak na TopWare dość wysoka, i tak stanowi tylko połowę ceny innych "pełnowymiarowych" tytułów pojawiających się na sklepowych półkach - i to pomimo faktu, iż spolszczenie tej gry, jak to ma niekiedy miejsce, wcale nie jest jej największym atutem!

Ps. Ocena gry dotyczy raczej jakości spolszczenia, niż grywalności itp. Tym bardziej, że zgadzam się z ogólną oceną tej gry z 12/98. ■

U góry:
Miło, że w grze wszystkie napisy przerobiono na język polski (chociaż jak zwykle jakość tłumaczeń trochę szwankuje).

Plusy:
- pełne spolszczenie
- ogólnie ścieżka dźwiękowa

Minusy:
- nie najlepsze tłumaczenia
- słabe podłożenie głosu
- utrzymanie w konwencji anime

Ocena:
8

Q-ACTION

Producent: Monolith Productions / TopWare Interactive

Wymagania: P166, 32MB RAM, karta muz. CD-ROM x4, W95/98, akcelerator 3D

Dystrybutor: TopWare tel.(012) 3212

Internet: http://www.shogo-mad.com

INFO

# Luftwaffe Commander

## Galland & Co.

**Przeważnie kiedy czyta się rozważania na temat udziału lotnictwa w II Wojnie Światowej, to słychać zewsząd opinie o dzielnych i znakomicie wyszkolonych pilotach alianckich. O myśliwcach niemieckich panuje przekonanie, że ustępowali aliantom pod względem wyszkolenia, chociaż w różnych okresach wojny dysponowali znakomitym sprzętem (Bf 109, Fw 190, Me 262). Trudno mi się jakoś z tym zgodzić. Luftwaffe przecież także dysponowała rasowymi myśliwcami. Galland, Bar, Mölders, Hahn byli na pewno lepszymi pilotami niż jakieś 99% lotników brytyjskich i amerykańskich. Nawet jeżeli potraktować z dystansem niemiecki system przyznawania powietrznych zwycięstw (ostrzelanie = zestrzelenie), to liczba 220 zwycięstw Bara budzi podziw.**

ELD

Firma SSI przyzwyczaiła (i przekonała) chyba wszystkich do swoich wojennych gier strategicznych. Każdy zna przecież doskonałą serię "generałów". Ale strategie to nie wszystko, co wchodzi w serię Digital Combat Series. Jedną z gier jest Luftwaffe Commander. Jak się łatwo domyślić z podtytułu (WW II Combat Flight Simulator), jest to symulator z okresu II Wojny Światowej. W dodatku skupiamy się w nim na jednej stronie konfliktu - Niemcach. (BTW: ciekawe, czy za kilka miesięcy wyjdzie RAF Commander?). Tak, niestety możemy polatać tylko Niemcami. Przynajmniej w trybie kampanii oraz single mission. Ale po kolei. Do wyboru masz Single Player, Multi Player i Fly Now. Co się tyczy tych, co lubią strącać "żywych", to mogą zagrać przez modem lub seriala we dwójkę, ale nawet w dziesięciu w sieci.

Po załatwieniu formalności przejdźmy do opcji, która nas najbardziej interesuje (wiadomo przez jakiego monopolistę), czyli Single. Tutaj mamy Campaign, Single Mission, Air Combat, a także Aircraft Familiarization. W większości symulatorów najciekawiej prezentuje się ten pierwszy wariant. Każdemu przecież marzy się kariera pilota myśliwca.

Niestety, Luftwaffe Commander nie należy do większości. Kampania jest nudna, a to przede wszystkim dlatego, że musimy przelatać całą wojnę. Od wojny domowej w Hiszpanii poprzez Francję, Anglię, ZSRR aż po Niemcy w roku 45. (Tutaj mała dygresja; dlaczego jest Hiszpania, a nie ma kampanii wrześniowej? Producenci w sposób fanatycznie konsekwentny olewają ten etap wojny. Może wychodzą z założenia, że walki pomiędzy Bf 109 a PZL P-11 to tylko i wyłącznie wytwór wyobraźni Polaków? Dla mnie to jeden z większych minusów Luftwaffe Commander. To samo tyczy się Afryki.) Nie można zacząć, powiedzmy, od Bitwy o Anglię. Zdecydowanie uprzykrza to życie. Tym bardziej, że latanie w Hiszpanii Heinklem 51 nie jest zbyt atrakcyjne. Różnica między nim a np. Me 262 jest jak między CDA a Catsem (proponowałem co prawda kiedyś Naczelnemu zamieszczenie jakiejś rozkładówki, ale... ;)) . Dodatkowy problem będą mieli ci, którzy wybiorą trudniejszy poziom Knight's Cross. Bez względu na wynik misji, następuje bowiem autosave. Jeżeli zginiesz, to zaczynasz od początku. Jeżeli jest to, powiedzmy, misja trzydziesta, to chyba każdego wyprowadzi to z równowagi...

Więcej szczęścia będą mieli ci z Was, którzy zdecydują się na poziom Iron Cross. Tu, na szczęście, jest możliwe powtórzenie misji. Czym poza tym różnią się te dwa poziomy? Knight's Cross jest w pełni dla doświadczonych pilotów. Blockouty, zacieranie silnika, zacinanie karabinów i działek, turbulencje i dużo innych, często przykrych niespodzianek. Iron Cross jest za to dobrym rozwiązaniem dla myśliwskich żółtodziobów. Sami możecie powyłączać denerwujące Was "supriski".

Znacznie ciekawiej od kampanii przedstawiają się pojedyncze misje. Jest ich razem pięćdziesiąt, po dziesięć na każdy teatr działań. Nie napalajcie się jednak za bardzo, bo w zasadzie misje są do siebie bliźniaczo podobne i zmienia się tylko scenografia, wraz ze zmianą teatru działań. Czeka więc Cię wymiatanie, patrolowanie, osłanianie bombowców i ataki na cele naziemne.

W sumie to samo, co spotkasz w

Campaign. Najsmaczniejszym kąskiem w Luftwaffe Commander jest bez wątpienia Air Combat. Tutaj można ustawić sobie i zorganizować niezłą walkę powietrzną. Po pierwsze wybieramy sobie samolot, na którym polecimy, po drugie - czy bierzemy ze sobą skrzydłowego, po trzecie wybieramy przeciwników oraz ich umiejętności i na koniec ustalamy realizm lotu i walki. No właśnie, chyba czas najwyższy napisać o dostępnych w grze maszynach. Polatać możesz na jedenastu, w tym na siedmiu niemieckich (co oznacza, że są one dostępne w kampanii). Luftwaffe reprezentują Bf 109 (wersje D, E, F, G), Me 262, Heinkel 51 oraz Heinkel 72. To, co od razu rzuca się w oczy, to brak Fw 190. Dla mnie to jest klęska. Jak można zapomnieć o jednym z najważniejszych myśliwców II Wojny Światowej??? Przecież jego pękata morda to widok, jaki po raz ostatni w życiu uświadczyło wielu pilotów alianckich.

Pozostałe cztery myśliwce dostępne do latania to: republikański I-16, radziecki (tj. sterowany przez Rosjan) P-39, angielski Spitfire i amerykański P-51D, czyli po europejsku Mustang. W tym przypadku

zastanawia brak francuskich Dewoitine D-520 czy Morane MS-406. Widocznie Dewoitine D-520 to samolot gorszy od hiszpańskiego. I-16 ;(

Za to lista przeciwników jest więcej niż imponująca. Razem aż 56 (!!!) maszyn! Są tu praktycznie samoloty nawet prototypowe lub produkowane w niewielkiej ilości egzemplarzy. Możesz spotkać w powietrzu np. belgijskiego CR 42, francuskiego Poteza 63.11, angielskiego Hampden, niemieckiego Heinkla 59 czy Junkersa Ju-52. Słowem - cuda niewidy. Tylko ja bym tak bardzo chciał polatać "jedenastką" lub "siódemką" i wykrzyknąć zdanie ppor. Głowczyńskiego: "Bijcie się z nami Messerschmitty!"...

Mimo to, z czystym sumieniem mogę polecić Air Combat każdemu graczowi. Przyjemnie jest poganiać po niebie Me 262 za angielskimi Fairey Battle osłanianymi przez radzieckie Jak-9. Latanie i walka w Luftwaffe Commander stoi na dość średnim poziomie. Nie czuć tak bardzo realizmu jak w EAW. Tam człowiek czuł się jak za sterami prawdziwego myśliwca, a nawet z czasem zaczynał tak myśleć. W LC brak tego. Maszyny nie zachowują się jak rasowe myśliwce. Nie mają takiego kopa, są ciężkie i toporne. Walka kołowa zamiast dawać przyjemność, tylko wykańcza fizycznie i psychicznie. Tory pocisków także nie bardzo pokrywają się z zasadami fizyki. Jedyne, do czego nie mam zastrzeżeń i co jest lepiej wykonane niż w EAW, to spadochroniarze. W LC spadochroniarz wyskakuje i koziołkuje w dół, dopiero po jakimś czasie otwierając spadochron. Raz nawet wydało mi się, że przeciwnikowi nie otworzył się spadochron i wyrżnął w ziemię. Nawet jestem tego pewien w 90%.

Również graficznie LC ustępuje EAW (wiem, wiem - za dużo EAW, ale co ja poradzę, że jak na razie to najlepsza gra w tym gatunku). Czasami wyraźnie, a czasami wygląda całkiem nieźle. I to właśnie dla mnie jest największym zaskoczeniem. Patrzę na dwie chmurki znajdujące się koło siebie. Jedna wygląda całkiem przyzwoicie (ale i tak gorzej niż w EAW), natomiast druga to istny atak pikseli. Nierozmyte krawędzie i ogólnie coś, co nie przypomina chmurki. Przypatruję się ziemi i co widzę? Ładnie wyglądające pola poprzecinane drogami, a zaraz dalej prosta krecha i dalej już tylko jedna wielka, zielona, obleśna tekstura. Co jest grane? To samo tyczy się samolotów i uszkodzeń. Niektóre samoloty przedstawiają się całkiem cool (vide Bf 109 i Bf 110), a niektóre to przyjaciele pikseli, np. Heinkel 51. Trafiony samolot nieraz zadymi porządnym dymem, ale przeważnie ten dym to prostokąt koloru czarnego. Smugi pocisków także wyglądają mało realistycznie. W sumie grafika LC to dla mnie jedna wielka enigma!

Za to muzycznie program można śmiało pochwalić. Muzyczka to typowe niemieckie marsze, robiące bardzo sympatyczne wrażenie. Spodobało mi się również radio podczas misji bojowych. Głównie dlatego, że bardzo realistycznie trzeszczy. Praktycznie nie słychać, co ktoś mówi. :) Ma to swoją słabą stronę, bo niestety nie można często zrozumieć, o co biega, a autorzy nie zadali sobie trudu możliwości wyświetlania komunikatów. Coś za coś - mamy foniczny realizm za cenę nie zrozumienia wszystkich poleceń. Nie podoba mi się odgłos broni pokładowej. Jest jakiś taki płytki i mało przekonywujący. To samo tyczy się pracy silnika.

Jaka więc ocena należy się Luftwaffe Commander? Myślę, że najsprawiedliwiej będzie wystawić szósteczkę. LC jest niezły, ale nie aż tak dobry, aby mógł konkurować z EAW czy NFC. Na pewno ma silne zalety, ale nie ustrzegł się też kilku poważnych buraków. Niektóre są wręcz niedopuszczalne. Przeczytajcie sami minusy w stopce, a zrozumiecie, dlaczego na razie nie może być mowy o wyższej ocenie. ■

**Plusy:**
- nareszcie jest front wschodni!!!
- ...a także Hiszpania
- fantastycznie trzeszczące radio
- spadochroniarze
- muzyka
- czadowa opcja Air Combat
- aż 56 typów samolotów w powietrzu!

**Minusy:**
- grafika gorsza od EAW
- zgodnie z tytułem, niestety TYLKO jedna strona konfliktu
- brak aż takiego realizmu jak w EAW
- kampania zdecydowanie przynudza
- brak możliwości wybrania teatru działań w kampanii
- komunikat radiowe nie są wyświetlane w formie napisów
- gdzie jest kampania wrześniowa oraz Afryka
- a Fw 190 to pies?

**Ocena: 6**

**Producent:** Ssi/Eagle Interactive

**Wymagania:** P166, 32 Mb Ram, Win'95, CDx8, DirectX6

**Dystrybutor:** Optimus S.A. tel. (018) 4440562

**Internet:** http://www.luftwaffecom.com

INFO

# Deo Gratias

## Tak trudno być bogiem.

**Bogami w grach komputerowych byliśmy już nie raz, ot choćby grając w Populousa. Temat ów nie został jednak jeszcze wyczerpany i nadal jest możliwe tworzenie nowych gier stawiających gracza przed trudnym zadaniem bycia bogiem, a przy tym nie powielanie schematów z wcześniejszych tytułów. Doskonałym przykładem takiej nowej gierki, po uruchomieniu której nawet komputer będzie do gracza mówił "o, najwyższy" jest Deo Gratias znanej firmy Cryo. Już sam jej tytuł mówi, że zawartość krążka z grą jest boska, a tłumaczenie tego łacińskiego zwrotu ("dzięki Bogu"...) raczej nie będzie używane przy wychodzeniu z programu, bo jeśli choć trochę lubicie takie gry jak ja, "deo gratias" powinno wam się spodobać.**

BAALHATROK

Celem gry jest stworzenie wszechświata (wprawdzie to trochę na wyrost powiedziane, ale...) i zaludnienia go swoimi wyznawcami. Całą tę epopeję zaczynamy od stworzenia własnej boskości (dosłownie!) i już to - na samym początku - objawia nam się całe skomplikowanie tej produkcji. Oprócz wyboru wizerunku musimy również określić sferę, w której będzie działało nasze bóstwo, a także jakie moce będzie posiadało na początku. Kilka pierwszych parametrów po prostu wybieramy z listy, a kolejne to już trochę cięższa sprawa... Nasze początkowe zasoby mocy wynoszą tysiąc punktów i to za nie wykupimy swój pierwszy świat i zaludnimy go wyznawcami, nie zapominając oczywiście o zostawieniu części energii na początek rozgrywki.

Sama rozgrywka to już inna para kaloszy. Początkowo, gdy mocy wystarcza nam tylko na utrzymanie jednego świata, sprawa jest jeszcze prosta. Wyznawcy żyją swoim życiem, a ich jedynym bogiem jest gracz. Cały czas jednak trzeba się starać, aby ta wiara nie wygasła, a sposobów na to są dosłownie setki. Wiele zależy przy tym od tego, jakim bogiem się stworzyliśmy - przecież dobrotliwy bóg miłości nie będzie wzmacniał wiary w siebie, karząc wyznawców za każdy bluźnierczy akt (notabene sposobów karania jest naprawdę wiele: od malutkich za malutkie grzeszki, po prawdziwe armageddony za ciężkie przewinienia). Oprócz dbania o naszych wyznawców i walki z przeciwnościami, jakie zaserwuje im komputerowe AI, czeka nas jeszcze trochę pracy. Z czasem okaże się, że gracz nie jest jedynym bogiem w tym Uniwersum, a przecież niedopuszczalne jest istnienie boskiej konkurencji. Dlatego też sami dzięki swym mocom, a także z pomocą naszych wyznawców, toczyć będziemy święte wojny z innowiercami. (Odrobinkę przypomina to Populous.) Cel tego jest jeden - znany chyba wszystkim doskonale z historii naszego świata - globalna dominacja za wszelką cenę. Cena ta, jak już wspomniałem, będzie różna w zależności od nastawienia naszego demiurga do wszystkiego, co go otacza, ale w każdym wypadku walka będzie ciężka.

Dość ważnym elementem gry, oprócz tych, o których już wspomniałem, będzie przekształcanie światów, które zaludnią nasi wyznawcy, w taki sposób, aby żyło im się jak najlepiej. Do tego jednak potrzebna jest moc (a raczej dużo mocy), którą czerpiemy z jednego właściwie źródła - wiary naszych poddanych.

Gdybym miał tę gierkę zaklasyfikować jednoznacznie do jakiegoś jednego gatunku, przyznam się, że miałbym niezłe problemy. Jak zresztą z większością gier tej firmy. Autorzy chyba w żaden sposób nie starali się, aby DG było podobne do innych gier - i to się chwali. Niestety, istnieją też wady takiego stanu rzeczy: do grania praktycznie nie ma się co zabierać bez instrukcji, bo praktycznie wszystko, co zobaczymy podczas zabawy jest nowością i doświadczenie mało tu pomaga. Dlatego też nie będę wyjaśniał tajników gry bo podejrzewam, że te kilka dni, jakie spędziłem grając w nią nie pozwoliło mi poznać jej w odpowiednim stopniu. Coś jakbym kupił sportowe auto i jeździł tylko na max. drugim biegu... Nie przeszkadza mi to jednak w tym, żeby stwierdzić, że opisywany tu tytuł jest całkiem przyjemny i co ostatnio dość rzadko spotykane - jest oryginalny.

**Plusy:**
- oryginalność
- fenomenalna muzyka
- klimat
- symulator boskości!

**Minusy:**
- ogromne skomplikowanie... (czas & intelekt required!)
- nierówna grafika
- trudno być bogiem!

**Ocena: 8**

W sumie nie napisałem za wiele, ale Deo Gratias jest grą naprawdę skomplikowaną i prawdę mówiąc powinienem chyba przepisać całą instrukcję literkę po literze, by choć trochę rozjaśnić Wam w głowach. To jednak z przyczyn oczywistych nie wchodzi w grę... Niestety, złożoność DG momentami aż poraża, ale to też ma swój urok... Dla tych, którzy lubią złożone gry. Miłośników rozrywki łatwej, lekkiej i przyjemnej stanowczo ostrzegam przed kontaktem z DG. No cóż - trudno być bogiem!

Ze spraw bardziej przyziemnych trzeba oczywiście wspomnieć o oprawie audiowizualnej, która, prawdę mówiąc, jest trochę nierówna, przynajmniej w części wizualnej. Grafika jest niby całkiem niezła - ale po pierwsze trafiają się miejsca, które albo niezbyt pasują do reszty lub są nieco niedopracowane. Do tego dość kiepsko wygląda podgląd działań naszych wyznawców. Tu grafika jest mało szczegółowa i dość schematyczna. Da się to jednak przeboleć, szczególnie że gra nie jest przecież kierowana do maniaków super-grafiki i akcelerowanych fajerwerków. Za to na pewno tworzono ją z myślą o ludziach, którzy oceniają gry "przez uszy". Spokojna i klimatyczna muzyczka sącząca się cały czas z głośników jest po prostu boska... Jak zresztą przystało na boski tytuł.

Boski jest też podobno tryb multiplayer, gdzie przez Internet może grać do 1000 graczy naraz. Przez sieć lokalną liczba ta maleje do 16, ale też jest nieźle. To jednak wszyscy wiedzą, że nawet najsłabszy żywy przeciwnik jest o wiele lepszy od komputerowego AI, więc tu rozpisywać się nie będę.

W tym miejscu mogę jedynie polecić Deo Gratias każdemu maniakowi rozrywek intelektualnych, bo chyba tylko tacy będą z tej gierki naprawdę zadowoleni. Autorom natomiast należy się duży plus za to, że nie oglądali się przy tworzeniu swojego dzieła na inne produkcje, a po prostu zrobili swoje. Zrobili to dobrze i w dodatku oryginalnie - a to wielki plus.

CD-ACTION

**Producent:** Cryo Interactive

**Wymagania:** P133, 32 Mb Ram, Win'95/98, SVGA 2 Mb, CDx6, DirectX

**Dystrybutor:** Cryo Interactive

**Internet:** http://www.cryo.com

INFO

# W majowym COOL GAMES wielki hit!

## Rewelacyjny pinball Big Race USA.

Nowiutka gra w pełnej wersji! Krążek pełen świetnej muzyki.
Instrukcja po polsku, karta rejestracyjna, kompletny opis.

Można też zamówić z dostawą do domu:
**101st Airborne in Normandy,
Grand Touring
oraz Western Front.
Tylko 25 zł!**

Informacje: 0601857583

# Driver's Education '99

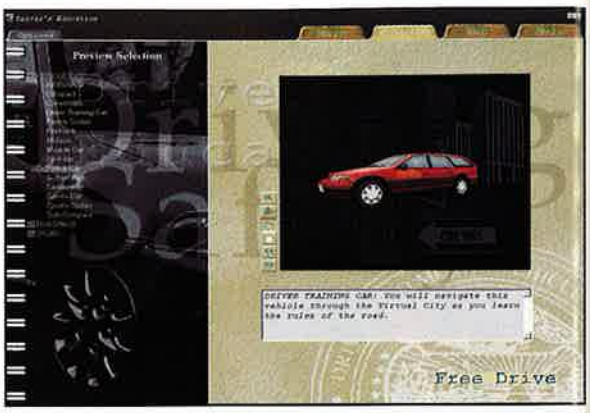
## Kierowcą być...

**Coś nieprawdopodobnego! Ten frazes odpowiednio określa kolejny wytwór, wydawałoby się, pogrążonej bezpowrotnie Sierry. W sumie aż dziw bierze, że jak dotąd nikt nie zechciał zainteresować się nim bardziej! Tym bardziej, że obecnie recenzowany jest już w zasadzie czwartą częścią swego rodzaju serii. Pewnym usprawiedliwieniem może być oczywiście fakt, że w naszych warunkach nie może on stać się niczym więcej niż ciekawostką (powody - za moment); z drugiej jednak strony, z racji totalnego nowatorstwa należy mu się tych kilka centymetrów kwadratowych powierzchni CD-Action. Warto wszak wiedzieć, co i czemu piszczy w świecie. I w co my, maniacy wirtualnych czterech kółek, będziemy pogrywać za czas jakiś...**

JACEK SMOLIŃSKI

Driver's Education jest programem (grą?), którego założeniem i istotą jest nauczenie młodego użytkownika... jazdy samochodem. Tak właśnie - jazdy samochodem. Cóż w nim więc takiego szczególnego? - wszak programów testujących wiedzę o ruchu drogowym jest sporo... Zgadza się, ten jednak jest zupełnie wyjątkowy z racji niecodziennego, bardzo nowatorskiego (by nie powiedzieć - przełomowego) sposobu ujęcia tego ważkiego zagadnienia.

Zanim bowiem zacznę omawiać sam program, pozwolę sobie wspomnieć o problemach, jakie napotkałem w momencie, gdy przyszło mi zakwalifikować przeznaczony do zrecenzowania tytuł do jednej z dwu części pisma - czy do tej edukacyjnej, czy raczej rozrywkowej. Driver's Education '99 bowiem należy bez wątpienia do ich obydwu zarazem! Z jednej strony jest to szalenie poważny, wspierany przez amerykańskie stowarzyszenia typu "nigdy nie siadaj za kółko po wypiciu alkoholu" program edukacyjny, z drugiej jednak - śmiało można postrzegać go jako (tu proszę o ciszę!) pierwszy realny symulator jazdy samochodem po mieście! Tak, tak - spełniły się sny me szczenięce: nareszcie można jeździć niemal tak jak naprawdę! Tylko czekać, aż ktoś weźmie się i dorzuci swoje trzy grosze, tworząc symulator autobusu (ja wtedy głośno krzyczeć będę o



Po lewej:
**Tu udało mi się złapać policję na skręcaniu w lewo ze środkowego pasa. Co kraj, to... kodeks ruchu?**

model Wrocławia i autobus linii 139 lub 149: wreszcie skończy się przymusowe stanie w korkach! ;))! Wreszcie stanęło na ujęciu tym dla nas, nie-Amerykanów, istotniejszym - grze i zrecenzowanie DE jako gry.

Natychmiast jednak wynikł kolejny problem: jak to ocenić?! Ocena całości bowiem jest możliwa, jednak właściwa będzie tylko w odniesieniu do mieszkańców Stanów Ameryki Północnej, a zarazem całkowicie nieadekwatna do naszych warunków! Powód jest trywialny: tam, za oceanem jeździ się nieco inaczej! A różnice owe, wprawdzie tłumaczone w części teoretycznej, podczas świetnie przygotowanych, okraszonych mnóstwem, niestety nie zawsze przyjemnych (statystyki wypadków), dodatkowych informacji i ciekawostek są znaczne: począwszy od wyglądu znaków, przez koszmarny - moim zdaniem - pomysł zjeżdżania na lewy pas przy skręcie w lewo tuż przed skrzyżowaniem, i wjeżdżania w bliższy skręcającemu pas (nie dowolny, jak u nas)... Resztę miłosiernie pominę i ku pokrzepieniu serc nadmienię tylko, że zasada prawej ręki obowiązuje ta sama. :) Tak więc i jazda sporo różni się od wyuczonej tutaj, pod polskim niebem i na polskich drogach i generalnie tym "jeszcze przed" nie zalecałbym bezkrytycznego przyjmowania tego wszystkiego, co po amerykańsku wygłasza nasz wirtualny instruktor - Driver Ed.

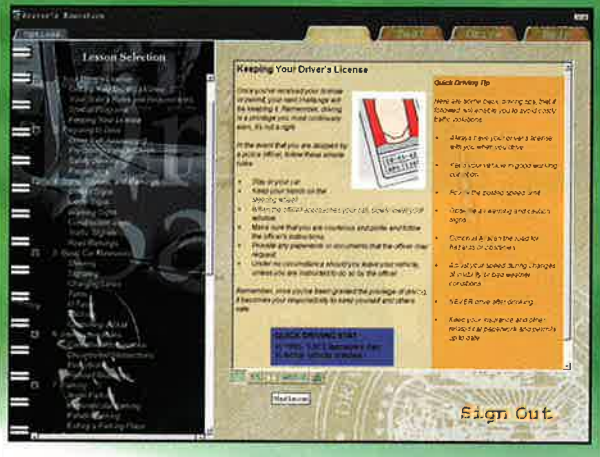
Jazdy w czasie kursu odbywamy pod czujnym okiem wspomnianego Eda w wirtualnym, stworzonym przez Sierrę (i wypchanym znanymi jej elementami - budynkiem Dynamixu, billboardami z reklamami ich gier, samochodami szefów itp.) mieście nazwanym - mało może oryginalnie, lecz za to zgodnie z prawdą: Virtual City. Nie spodziewajcie się jednak cudów - miasto wykonano wyraźnie "pod kątem" użyteczności dla nauki - toteż wygląda raczej jak miasteczko ruchu. Oczywiście nie oznacza to, że nie zobaczymy w nim niczego, co nie jest związane z ruchem drogowym - oprócz znaków, sygnalizacji świetlnej, oznaczeń robót drogowych, napotkamy w trakcie jazdy na

budynek szkoły (uwaga: ograniczenie do 20 mil!), banku, jakiś drapacz chmur, dzielnicę willową i tym podobne. Czasu jednak na podziwianie tych architektonicznych cudeniek nie będzie wiele: kierowca w czasie jazdy powinien koncentrować się na tym, co na drodze. A na drogach (które nota bene "zachowują się" zupełnie naturalnie - to nie GTA, gdzie wszystko było w stosunku do siebie pod kątem prostym!), jak to na drogach - ruch kołowy. Mnóstwo samochodów osobowych, autobusy szkolne, na autostradzie ciężarówki z logo Sierry, od czasu do czasu zawyje syrenami wóz straży czy ambulans (zjedź w prawo i zatrzymaj się, umożliwiając przejazd pojazdu uprzywilejowanego...) - a każdy z nich jeździ inaczej: zdarzają się kierowcy jeżdżący niebezpiecznie - wymuszający pierwszeństwo na skrzyżowaniach, przy zmianie pasa ruchu i tak dalej. Ot, typowa jazda w mieście, tyle że korków nie uświadczysz...

Złudzenie jazdy w mieście psuje jednak kilka drobnych szczegółów. Otóż mimo istnienia przejść dla pieszych, samych "chodzących" nigdzie nie spotkałem. Podobnie jest z rowerzystami - wszystko porusza się na czterech co najmniej kołach. Tu widać najbardziej pole do usprawnień. Inteligencja zastosowana w Driver Education bowiem stoi na całkiem wysokim poziomie. Szczególnie w pamięć zapadła mi pomyłka Eda: na jednym ze skrzyżowań, podczas wyjeżdżania z podporządkowanej stwierdził "intersection is clear", gdy tymczasem z lewej na skrzyżowanie pchał się biały Sedan... He, gdybym nie spojrzał w boczną szybę... No właśnie - tu mamy kolejny przykład nowatorstwa Driver's Education. Siedząc przed monitorem, dysponujemy w zasadzie wszystkimi "widokami", jakich może potrzebować kierowca: na boki (oraz tzw. "quick view" - szybkie spojrzenie w lewo i prawo przydatne przy wjeżdżaniu na skrzyżowania, czy pod znakiem stopu), w lusterka (wszelkie zmiany pasa ruchu), w lusterko wsteczne, wreszcie niezbędne przy cofaniu - obrót głowy w tył i spojrzenie przez tylną szybę. Czy trzeba dodawać, że niezbędne jest korzystanie z kierunkowskazów? Za brak sygnału przy zmianie kierunku, bądź pasa jazdy się nie zdaje!

Jazdy w czasie kursu mają wzrastający poziom trudności - od prostego przejechania kwadratu ulic, po egzamin z jazdą po autostradzie, skomplikowanymi skrzyżowaniami, "uciekaniem" w prawo przed uprzywilejowanymi włącznie. Ocenie podlegają wszystkie nasze czynności, a błędy "punktowane" są ujemnie - od 100 w dół. Za każdy manewr wykonany niepoprawnie: przejechanie na żółtym, niezatrzymanie się na stopie, wjechanie na przejście dla pieszych - to kilka punktów. A jako że należy mieć co najmniej 70 punktów po jeździe, by przejść dalej - niezbędne staje się rzeczywiście jeżdżenie (niemal) bezbłędne.

Co - nie ukrywam - z początku jest trudne. Samo opanowanie techniki prowadzenia samochodu - wielkiego "szkolnego" combi - jest nieco męczące. Winą za to obarczyć trzeba sporą ilość klawiszy, jakie opanować należy przed jazdami. Wsiadając do samochodu, musimy oczywiście zapiąć pas ("F"), uruchomić silnik ("S"), zwolnić ręczny ("E"), przytrzymując



hamulec ("strzałka w dół") wrzucić bieg jazdy do przodu ("D"), spojrzeć w lewe lusterko ("Insert") i włączyć kierunkowskaz ("Slash" bądź "Ctrl"), a następnie, przesuwając mysz w lewo i wciskając "strzałkę w górę" - włączyć się w ruch. Banał, czyż nie? A nie zapominajmy, że to dopiero początek! Pomyślcie, co się dzieje na placu manewrowym, przy zatoczce tyłem... Ale, ale, padło tu nie pasujące do symulatorów jazdy samochodem pojęcie "mysz". Przyznaję, że sam byłem zaskoczony - wydawałoby się kompletnie nieprzydatny w "autkach" gryzoń sprawuje się w roli kierownicy nad podziw dobrze! Na pewno lepiej niż kierownica, która z racji tego, że jej obrót w jedną stronę to jakieś 230 stopni, a wymagane jest - jak naprawdę - jakieś dwa i pół raza więcej - kompletnie się w roli kierownicy (sic!) nie sprawdziła. Obsługi joysticka - co dziwne - nie zaimplementowano.

Teraz dysponujecie dokładnie tą samą wiedzą, co ja. Korzystając z tego zapytam: jak więc ocenić to, co jest tak wyjątkowe, i zarazem wyjątkowo niedopasowane do naszych realiów? Jak dla mnie - praktycznie nie sposób. Jest to bowiem produkt znakomity, lecz - powtórzę - wykluczone jest wykorzystanie Driver's Education '99 jako pełnoprawnego kursu instruktażowego. Z całą pewnością jednak można poświęcić mu trochę czasu: pewne nawyki - zapięcie pasa, spojrzenia w lusterka - powinny gdzieś tam wewnątrz się utrwalić. No i pozostaje satysfakcja - symulacja została bowiem zrobiona na tyle rzetelnie, że jadąc w ramach "free drive" podmiejską pustą drogą, w otoczeniu niewielkich domków i stojących pod podjazdami samochodów, można się autentycznie poczuć jak w samochodzie, jak w czasie wakacji, ech... ■

**Plusy:**
- pierwsza prawdziwa symulacja jazdy samochodem w mieście
- rzetelnie oddana fizyka jazdy: poślizgi, droga hamowania
- pierwsze prawdziwe wirtualne miasto
- symulacja "jazdy po pijaku"!

**Minusy:**
- niestety, niedokładnie wpasowuje się w nasze warunki
- ... i jako że - jest praktycznie nieprzydatny! - marzy się zrobienie podobnego, polskiego

**Ocena: 5**

| | |
|---|---|
| D-ACTION | **Producent:** Sierra Online |
| **Wymagania:** Win 95/98/NT, P60, 16 MB RAM, SVGA , dopalacz glide | **Dystrybutor:** Sierra On-Line tel.(0044) 1734303171 |
| **Internet:** http://www.sierra.com | |

INFO

# Beavis and Butthead - Bunghole in One

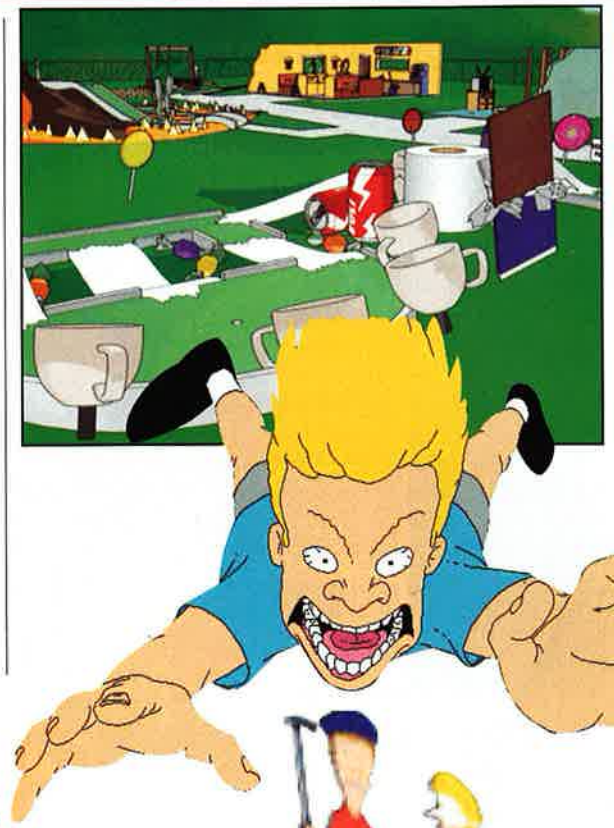
## Nie próbuj tego w domu!

**Jeśli, popatrzywszy na tytuł tego artykułu, już wiecie, czego się spodziewać - pewnie się mylicie. A jeśli tytuł nic wam nie mówi, wyjaśniam, że pochodzi on z kreskówki, która dla wielu ludzi stała się kultową. Przez wiele lat bowiem para idiotów - Beavis i Butthead - bawili miliony telewidzów na całym świecie, robiąc rzeczy, których lepiej w domu nie próbować. Ktoś, kto nie widział nigdy tej kreskówki, powinien szybko naprawić swój błąd, szczególnie, że podobno Canal+ emituje przygody B&B. A znających tę parkę i z niecierpliwością czekających na informacje o tym, co czeka ich w kolejnej komputerowej adaptacji jej przygód, zapraszam do lektury tego tekstu. Ostrzegam jednak - Beavis i Butthead Beavisem i Buttheadem, ale o samej grze mało mogę powiedzieć dobrego.**

YASIU

Słowo "bunghole" w tytule kazało mi początkowo myśleć, że czeka mnie zobaczenie po raz kolejny słynnego Cornholio i usłyszenie tekstu "i'm cornholio! and i've TP for my bunghole". Okazało się jednak, że słowo to ma tylko przyciągnąć uwagę potencjalnego kupca, a i w sumie z samą grą ma też niejaki związek, bo "Beavis and Butthead - Bunghole in one" to gra polegająca na trafieniu piłką do dziury. Czyli mówiąc w skrócie - golf, a wydłużając to trochę - mini-golf. Same zasady gry nie różnią się niczym od normalnych reguł zabawy w mini-golfa. Mamy jakiś tor, na którym umieszczone są przeszkody, a naszym zadaniem jest w jak najmniejszej ilości uderzeń doprowadzić piłeczkę do przeznaczonego na ten cel otworu. Według mnie samo ustalanie zasad, według których ma grać w cokolwiek słynna dwójka jest bezsensem, bo, jak wiadomo, mało zasad są oni w stanie przestrzegać.

Gdy już przełkniemy to niewątpliwe ograniczenie, możemy zacząć zachwycać się grą. Możemy, ale nie musimy i najprawdopodobniej ciężko będzie znaleźć kogoś, kto to zrobi. Nie wiem, jakim prawem MTV pozwoliła wyprodukować coś takiego, ale zapewne było to prawo pieniądza i to dość dużego. Cóż - jak tu nie narzekać, skoro od gry po prostu zieje nudą... Na przejście wszystkich osiemnastu dołków trzeba za pierwszym razem może pół godziny. Potem ten czas się skraca, bo już wiemy, jak uderzać itp. I nic nie jest w stanie gierce pomóc - nawet sami bohaterowie. W sumie oprócz tytułowej pary możemy wybrać jeszcze kilka postaci znanych nam z kreskówki, ale w niczym nie zmienia to samej rozgrywki.



Oto dobry przykład jak można "skopać" 100% "samograja"...

No, może poza tym, że każda z postaci ma swój własny zestaw tekstów, które może na początku są zabawne, ale nie gdy słyszymy je po raz setny. Nie ratują też gierki całkiem przyzwoite animacje ani w sumie wcale niebrzydkie tory.

W sumie tak naprawdę to są one chyba jedynym powodem, dla którego w ogóle warto tę grę zobaczyć. Każdy z osiemnastu prezentowanych nam tu torów to jeden z koszmarów bohaterów. Nie zabraknie tu niczego, co dla nich najważniejsze - klasy szkolnej, gabinetu dyrektora, koncertu rockowego czy hipisowskiego odlotu. Wszystkie wykonano dość ładnie i nawet pomimo tego, że są dość proste (nie w sensie zakrętów i wybojów, bo tych tutaj nie brakuje) przyciągają oko. Jako utrudnienie, na praktycznie każdym torze dodano elementy ruchome, takie jak otwierające się i zamykające drzwi, jeżdżąca w kółko kolejka itp. Tak jak powiedziałem - trasy są w sumie OK. Da się nawet na nich (w pewnym stopniu, ale to akurat rozumiem) używać znanych już chyba ze szkoły podstawowej praw fizyki, jak "kąt padania równa się kątowi odbicia".

Na co jednak to wszystko, skoro w całej grze nie uświadczymy żadnego, powtarzam - ŻADNEGO nowego czy chociaż znanego nam już z telewizji, gagu w wykonaniu wspaniałej pary przygłupów. Nie usłyszymy też w sumie żadnego dłuższego dialogu między nimi. Czy warto więc wydać pieniądze i kupić ten produkt? Pytanie niewątpliwie istotne, a odpowiedź jest trudna i zależna od kilku czynników, takich jak grubość portfela i to, czy chcemy pograć w golfa, czy mieć na półce kolejną grę z Beavisem i jego najlepszym kumplem Buttheadem. Nie wiem sam... przecież ani razu podczas całej gry nie powiedzieli "did i score?".

Ale wróćmy do sprawy... Chyba jednak nie warto - naprawdę, bo grać w to więcej niż raz można, ale wymaga to wielkiego samozaparcia. Można niby grać w kilka osób itp., ale nie ma klimatu - po prostu i nieodwolalnie.

**Plusy:**
- jeśli w ogóle jakieś, są to wygląd tras i obecność Beavisa i Buttheada

**Minusy:**
- zero absolutne, jeśli chodzi o klimat i grywalność
- pół godziny na przejście gry za pierwszym podejściem to mało (a może się czepiam)
- bardzo ubogi w porównaniu do oryginalnych postaci zasób słownictwa

**Ocena: 3**

CD-ACTION

**Producent:** MTV/GT-Interactive

**Wymagania:** P133, 16MB RAM,CDx4, Win 95

**Dystrybutor:** GT Interactive tel.(0044) 2583791

**Internet:** http://www.gtgames.com

INFO

# Beavis & Butthead DU

## Co znaczy "zrobić" uniwersytet...

**Ja, niżej podpisany, od lat maniak gier komputerowych, bez przymusu przyznaję, że jest jeden ich rodzaj - odwieczny, jak same blaszaki - który budzi u mnie natychmiastowy odruch wymiotny. Myślę tu oczywiście o "adventuresach" zwanych z polska przygodówkami. Przyczyny tak jednoznacznego i, dodajmy, radykalnego stanowiska są proste: osobnik przyzwyczajony do gier fabularnych nigdy nie zdoła pogodzić się ze sztucznymi ograniczeniami i na siłę aranżowanymi sytuacjami, jakie w tym gatunku są niezbędne, by zmusić gracza do podążania wytyczoną przez ich twórców krętą (i zwykle bezsensowną) ścieżyną.**

GEM.INI

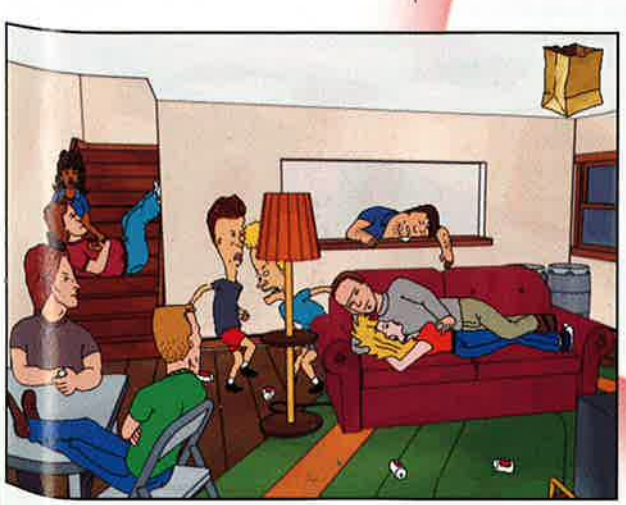
A jednak, wbrew temu, co wyżej napisałem, pojawiła się ostatnio przygodówa (dodajmy - ewidentna: taka z rodzaju point & click), na widok której dostałem gorączki, podobnej w swej istocie do słynnej gorączki złota. Przyczyna była na pozór trywialna - z opakowania biły w oczy powykrzywiane literki znanego mi świetnie kroju, a tuż obok widniało słynne logo MTV. Trywialna, jednak niosła ze sobą fantastyczną treść: "we're back, huh, huh-uh-huh"... Tak, tak: bohaterowie kapitalnej, znanej z amerykańskiej "mjuzik-telewizyn", a obecnie i C+, kreskówy, czyli dwóch kretynków z wodogłowiem, a zarazem para superherosów i guru młodzieży (zdecydowanie lepsza od Leo di C. i Kejt W. w Tytanicu) powróciła w glorii i chwale na ekrany naszych monitorów. Tym razem w odcinku o tytule: Beavis and Butt-head do u.(niversity?).

W glorii i chwale?... Hm, no niezupełnie. Z całą pewnością jednak z należnym wydarzeniom nadzwyczajnym hukiem. Jako jednak, że to dla nich raz bodajże czwarty (wcześniej było Wiener takes all, Virtual Stupidity, wreszcie niedawno - i marnie - Bunghole in one), nie można twierdzić, że nowością jest tak dla nich, jak i twórców przemiana w wiązkę elektronów pędzących w luminofor monitorów - wydawać by się mogło, że co jak co, ale ten czwarty raz to będzie majstersztyk grożący zejściem śmiertelnym z zachwytu, a tu...

### I will score like no man has scored never before! (Butt-head)

Spokojnie, spokojnie, przyjdzie czas i na to. Teraz jednak weźmy się za to, co jest na krążku. Bohater giery jest jeden: B&B. Właśnie tak - Beavis and Butt-head, gdyż wiedzieć trzeba, że kierujemy obydwoma naraz. Na tyle oczywiście, na ile jest to możliwe w odniesieniu do tej, delikatnie mówiąc - niekooperatywnej parki. Tu mały hint; często zadanie, które zamierzamy wykonać jest, mimo tego, że logicznie poprawne - niewykonalne. Powód jest prosty: nie wydaje się ono atrakcyjne naszym herosom! Jeśli jednak uda się uczynić z tego coś ciekawego (czytaj: głupawą zabawę), guyz bez wahania wykorzystają swe wątłe walory. Wróćmy do podstaw: interfejs gry jest niezwykle prosty: najechanie kursorem na interaktywny obiekt powoduje zmianę kursora, lub - jeśli da się - wyświetlenie komiksowego dymka z dwiema tylko, obsługiwanymi odpowiednimi klawiszami myszy opcjami: zrób i mów. Korzystanie z przedmiotu to pochwycenie i "wkliknięcie" go w odpowiedni obiekt. Proste, lecz satysfakcjonujące.

Fabuła jest, hm, no... budująca. Klasa B&B wyjeżdża na dni otwarte do Szkoły Wyższej w Highland. Tu chłopaki, urwawszy się z nudnej prelekcji (a właściwie zerwawszy ją), próbują wkręcić się na szkolne party. Czeka ich tam - jak uroili sobie w małych rozumkach - nachos, beer, and cool checks (a to oznacza możliwość pierwszego w życiu scora :)). Tak, tak - chłopaki mają po co żyć. Droga jednak do celu nie jest usłana paczkami czipsów tudzież zielonymi banknotami. Aby potwierdzić swą dorosłość, będą musieli uzyskać "zaliczenia" w ośmiu zadaniach nieodmiennie związanych z życiem campusu. Będą musieli potwierdzić się (bez skojarzeń!) u bibliotekarki, recepcjonistki, na szkolnej farmie, na boisku itd. Wreszcie - gdy zaiksują już całą stronę, wpakują się na imprez, a tam... Stop.



Zagwozdki, czyli sens i treść gier adventure nie są trudne - należy "jedynie" dobrze patrzeć, zachowując beavisowską szkołę logiki (czyli jej brak) kojarzyć przedmioty z obiektami, na których da się ich użyć i - tu problem dla tych, którzy nie dostrzegają magii postaci - choć trochę rozumieć, co tam charczą do siebie dwa kretynki... Co jakiś czas mamy również możliwość wytchnienia powodowaną zaistnieniem dłuższej animacji, czy automatycznego przejścia ze scenki w scenkę. Wtedy też mamy możliwość obserwowania rzadkiego gościa w kreskówkach: małej żaróweczki rozbłyskującej (nie bez oporów) nad głową Butt-heada. Tak swoją drogą - powylamywane trybiki były lepsze...

### Shut up, Butt-head! I'm pretty cool! (Beavis)

No, I don't think so, sir! To znaczy nie tak - nasza parka jest jak zwykle znakomita; wprawdzie tematyka podejmowanych rozmów i skojarzenia pozostały w zapamiętanych klimatach, jednak sama treść ani przez chwilę nie tchnie stęchlizną. Dowcipy są przednie (dla osób akceptujących ich, delikatnie mówiąc - inność, huh, huh-huh), sytuacje, w jakich odnajdują się nasi bohaterowie - znakomite (ot, chociażby Beavis po załatwieniu potrzeby fizjologicznej postawiony przed faktem braku "tipi" - "Help, I'm trapped!"). Jest jednak jeszcze coś, coś co sprawia, że prawdziwie zachwyceni Do U. mogą być jedynie totalni maniacy serialu i postaci w nim występujących: gra jest - niestety - bardzo prosta. Przyznam, że nawet ja - antytalent przygodówkowy nie miałem problemu, by ją "rozwalić". Przejście jej zaś po raz wtóry - najprostszą drogą, a więc nie wdając się w zbędne szczegóły, zajęło mi jakieś trzy godzinki... A więc - na domiar złego - krótka.

Również i wykonanie nie predestynuje jej na kandydata na przełom adventure roku. Tak jak w poprzednich częściach, i tak jak w serialu, tła są rysowane, postacie zaś - wyraźnie szkicowane ostrzejszą kreską niemile się wyróżniają. W odróżnieniu jednak od VS, grafika wskoczyła w swój wyższy wymiar. Dźwięk z kolei to tylko wavy (co jednak powinno spodobać się maniakom: Windows już nie będzie zachowywać się tak jak dawniej...). A wiadomo, że przyjęcie tego formatu wymusza to, że w momencie gdy brzmi jeden głos, drugi nie ma prawa bytu. Dzięki temu wprawdzie nie ma problemu, by zrozumieć, co kto mówi, z drugiej jednak strony... Cóż, mówiąc krótko: gdyby nie bohaterowie, Do U. na coraz bardziej wymagającym rynku nie miałoby prawa bytu... Jako jednak, że są - "szósteczka": 3 za grę i 9 za nich. Po uśrednieniu... ■

Plusy:
- bohaterkowie!
- trzyma twardo klimat serialu
- niemożliwy do podrobienia humor Mike'a Judge!

Minusy:
- anachroniczna
- prosta
- bardzo krótka

Ocena: 6

D-ACTIO

**Producent:** Ilusion / GT Int.

**Wymagania:** P133, 16MB RAM, 2MB Video, CD-ROM x4

**Dystrybutor:** GT int.

**Internet:** http://www.gtinteractive.com

INFO

# F-16 Aggressor

## F-16 po raz n-ty

**Na nic narzekania, złorzeczenia i przekleństwa - F-16 był, jest i będzie ulubionym tematem dla twórców symulatorów przeznaczonych na komputery osobiste. Nie ma na to żadnej rady. Choćby wychodziło nawet dziesięć symulatorów F-16 miesięcznie, i tak znajdą się następni, gotowi serwować nam kolejne. Należałoby się poważnie zastanowić, co takiego dziecko General Dynamics ma w sobie, że ciągle budzi zainteresowanie programistów? Przecież nie jest to już ani najlepszy, ani najnowocześniejszy samolot...**

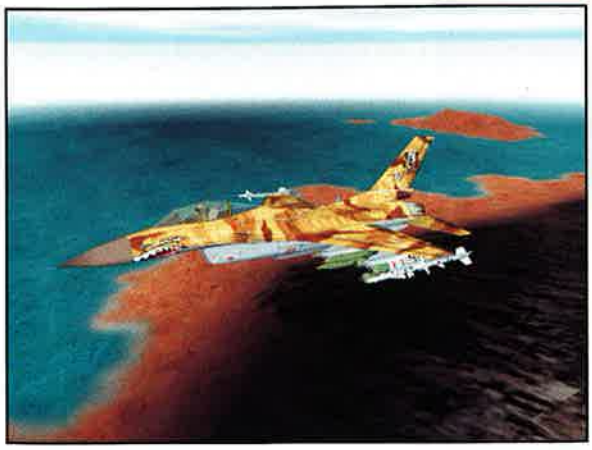
ŁUKASZ BONCZOL

Czas wziąć się w garść! Stoimy przed faktem dokonanym: Światło dzienne ujrzał F-16 Aggressor, od dawna zapowiadana gierka sygnowana logiem Virgin Interactive. Nie będę owijał w bawełnę, iż już od samego początku byłem do tego produktu uprzedzony. Jak można tak bezmyślnie marnować czas i umiejętności programistów, skoro na rynku nie ma żadnego porządnego symulatora F-4 Phantom albo A-6 Intruder? Przyznam szczerze, że kilka lat temu, mimo ubogich możliwości technicznych (akcelerator grafiki był czymś równie nierealnym jak Gwiezdne Wojny), asortyment symulatorów był o wiele bardziej

**Plusy:**
- Duży asortyment uzbrojenia
- Ładna, płynna grafika
- Dobre odwzorowanie zachowania samolotu w locie

**Minusy:**
- Wtórność
- Drobne niedoróbki
- Kiepska strona fabularna gry - brak kampanii
- Aż prosi się o dodanie wątku ekonomicznego
- Znowu F-16? Eee... Czepiam się...

**Ocena: 7**



urozmaicony. Co takiego ma w sobie Agressor, czego nie miały poprzednie gry o F-16? Odpowiedź brzmi: właściwie nic. Zgodnie z zapowiedziami, produkt okraszony jest wspaniałą grafiką w wysokiej rozdzielczości, wykorzystującą wszystkie dobrodziejstwa najnowszych kart graficznych (standard Direct3D). Jest to właściwie najokazalsza strona programu. Engine obsługuje naprawdę imponującą gamę rozdzielczości, w szesnasto- i trzydziestodwubitowej palecie kolorów. Jednak to nie wysokie rozdzielczości, które tak naprawdę oferuje większość nowych gier, lecz płynność, z jaką wyświetlany jest obraz wprawiła mnie w miłe zdumienie. Na Celeronie 333, 64 Mb Ram i Rivie TNT, gra luzacko wykręcała grubo ponad dwadzieścia klatek przy rozdzielczości 800x600 i to w True Colorze!

Pozytywne wrażenie robi trójwymiarowy kokpit. Pewnie zastanawiacie się, co może być niezwykłego w trójwymiarowym kokpicie, bo przecież rozwiązanie to weszło do kanonu dosyć dawno. Otóż spieszę z wyjaśnieniami. O ile w przeważającej liczbie wydanych dotychczas gierek przyrządy pokładowe były zobrazowane przy pomocy zwykłych, czasem nieco rozmytych tekstur, o tyle w Aggressorze wszystkie mechanizmy widzimy w pełnym trójwymiarze. Oczywiście w podobnym stylu były zrealizowane kokpity w kilku innych grach (np. Mig 29 z Novalogic), ale Aggressor pokazuje pod tym względem prawdziwą klasę. W przypadku tej gierki naprawdę widać, że wskazówka wysokościomierza jest osobnym obiektem, podobnie jak licznik. Sztuczny horyzont jest tak realny, że aż dotknąłem palcem monitora, aby sprawdzić, czy aby na pewno nie jest w tym miejscu lekko wypukły. Poruszanie głową pilota w celu swobodnej obserwacji nie odbywa się tak jak w innych symulatorach, za pomocą grzybka umieszczonego na joysticku, lecz przy wykorzystaniu myszy. Wydaje się to być o wiele lepsze rozwiązanie, gdyż pozwala na szybsze i bardziej precyzyjne ruchy. Ciekawostką jest fakt, iż animowane są ruchy pilota (a właściwie jego kończyn, bo tyle widać podczas gry). Kiedy przechylamy joystick, to samo czyni ręka na ekranie. Podobnie zachowuje się przepustnica. Ruchome są także wszystkie zewnętrzne części samolotu - hamulce, podwozie, klapy ster kierunku i lotki płynnie zmieniają położenie zgodnie z rzeczywistością. Dym i eksplozje są generowane wysokim poziomie, ale nie rzucają na kolana.

Cudownie wręcz prezentują się za to zmiany pogody i pór dnia. Zachody słońca w 32 bitach to jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Czarna sylwetka maszyny na tle purpurowego nieba należy do widoków, o których nieprędko przychodzi zapomnieć. Cele naziemne są pokryte bardzo szczegółowymi teksturami i poruszają się dosyć naturalnie. Podczas przelotu nad portem widać np. dźwigi przeładowujące kontenery (przyznam, że można było jeszcze troszkę nad tym popracować, gdyż wszystkie poruszają się naraz i w tym samym kierunku). Beznadziejne wrażenie robią natomiast efekty wzbijania tumanów kurzu przez rykające ziemie pociski z działka. Ten nędznie, wręcz niechlujnie wykonany efekt ostro kontrastuje z resztą oprawy.

Teren, chociaż miejscami płynnie pofalowany, jest raczej przeciętny i monotonny. Na próżno doszukiwać się jakichkolwiek

drzew, zagajników czy innych elementów urozmaicających krajobraz. Tekstura pokrywająca powierzchnię ziemi jest miejscami szaro-bura, i raczej trudno cokolwiek dostrzec na jej tle. Szczególnie gdy jest to np. mała grupa pojazdów. Pewne usprawiedliwienie dla powyższego faktu stanowi realizm. Przecież prawdziwi piloci również mają problemy z dostrzeżeniem z wysoka pomalowanych "w panterkę" czołgów. Taka sytuacja wymusza skupienie się na wykorzystaniu urządzeń wykrywających oraz wiedzy o rozmieszczeniu wroga, wyniesionej z odprawy.

Realizm rozgrywki prezentuje wysoki poziom i osoba, która grała wcześniej w inny dobry symulator F-16 szybko przypomni sobie wszystkie tajniki pilotażu. Zdarzają się jednak pewne wpadki, jak np. lądowanie na wodzie (ląduje się łatwiej niż na wybetonowanym pasie!), czy pomyślna katapultacja na wysokości... dziesięciu metrów. W tym ostatnim przypadku wcale zdaje się nie przeszkadzać fakt, iż samolot jest obrócony do góry nogami i pilot z dużą prędkością wbija się w ziemię...

Na niczym spełzły próby odnalezienia klawisza odpowiedzialnego za kompresję czasu. Nie pomogła w tym bynajmniej instrukcja, która napisana jest w sposób nieprzemyślany i bardzo utrudniający wyłowienie konkretnych informacji. Razi brak karty referencyjnej, czy choćby jakiegoś spisu wszystkich klawiszy. Trzeba je po kolei wyłuskiwać z poszczególnych rozdziałów. Miejmy nadzieję, że polskie wydanie (o ile takowego się doczekamy), będzie stało na wyższym poziomie. Muzykę stanowi kilka utworów zapisanych na płytce w formacie audio. Inspirację czerpano z pewnością z afrykańskich rytmów ludowych. Nie zabrakło jednak gitar elektrycznych i saksofonu (sic!). Po dłuższym locie melodia wtapia się w tło i przestajemy zwracać na nią uwagę.

Teatry działań są cztery: Maroko, Etiopia, Wielka Dolina Ryftowa oraz Madagaskar. Nie ma co się rozpisywać o ich charakterystyce, ponieważ są raczej podobne (mam na myśli ich graficzne ukazanie w grze), a w celu zdobycia dodatkowych informacji wystarczy sięgnąć po szkolny atlas. Gra oferuje naprawdę imponujący asortyment uzbrojenia. Rzeczywiście widać, dlaczego F-16 jest nazywany samolotem wielozadaniowym. Warty odnotowania jest fakt, iż każdy rodzaj bomb eksploduje na swój własny, niepowtarzalny sposób (napalm i kasetówki rządzą!).

Na koniec zostawiłem sobie najsłabszą stronę F-16 Aggressor. Są nią bez najmniejszej wątpliwości tryby rozgrywki. Mamy misje treningowo-szkoleniowe (ale tylko pięć), tryb natychmiastowej akcji, który jednak nie zadowoli większości wymagających pilotów oraz pojedyncze misje. Te ostatnie łączą się w kampanię. Po prostu po ukończeniu jednej misji otrzymujemy dostęp do następnej (wszystkich jest około 40-stu). W sumie nic szczególnego. W porównaniu z Falconem 4.0 czy starym jak świat F-16 Fighting Falcon wypada to raczej blado. Wprawdzie w Aggressorze wcielamy się nie w obrońcę wolności i demokracji, lecz w wyrachowanego najemnika, który, przyjmując kolejne zlecenia, ma w nosie to, co się dookoła dzieje, ale mocne zredukowanie wątku kampanijno-fabularnego obniża znacząco atrakcyjność produktu. Gra aż prosi się o dodanie elementu ekonomicznego (w końcu wcielamy się w postać najemnika, któremu nie jest obojętne, czy niszczy bambusowe baraki kierowanym laserowo bombami wartymi tysiące dolarów). Za wzór powinien w tej kwestii posłużyć stary, ale jary Strike Commander. Grę tę pamiętają już chyba tylko najstarsi gracze, a szkoda, gdyż takich wspaniałych symulatorów okraszonych wątkiem ekonomiczno przygodowym już się nie robi.

U góry:
**Prawdziwy symulator poznaje się po grywalności, a nie po efektownym starcie.**
**Nie raz już pożywaliśmy maszyny do startu, ale ile razy gra podniosła nas na duchu?**

Z przykrością muszę stwierdzić, że Aggressorowi bardzo trudno będzie znaleźć swoje miejsce na zatłoczonym rynku. Mimo iż wykonane audio-wizualne w kilku aspektach zasługuje na najwyższe pochwały, to reszta już tylko powiela stare wzorce. Grze nad wyraz brakuje przebojowości. Nie sądzę, aby za parę miesięcy ktoś jeszcze o niej pamiętał. Nie zrozumcie mnie źle, bo gra wcale zła nie jest (patrz ocena), ale niestety mamy już Falcona 4.0 i kilka innych lepszych symulatorów. ■

CD-ACTION

**Producent:** GSI/Virgin Interactive

**Wymagania:** Win 95/98, P166Mhz, 32 Mb Ram, CD-ROM x4 akcelerator

IPS tel. (022) 6422766

**Internet:** http://www.vie.co.uk

INFO

# GRUNTZ

## Coś dla maluchów?

**Biorąc w swoje szpony Gruntz, byłem stuprocentowo pewien, że dostałem do recenzji platformówkę w stylu Raymana czy Pandemonium. Przecież do czego innego może pasować taki tytuł? Demo zdawało się potwierdzać moje przypuszczenia, podobnie zresztą jak menusy. Tym większe zaskoczenie przeżyłem po załączeniu tej gierki...**

ELD

Czymże więc jest Gruntz? Hmmm... na to pytanie nie da się tak jednoznacznie odpowiedzieć. Według mnie jest to gra przeznaczona dla naszych kochanych milusińskich, o mocno rozwiniętej inteligencji (ale to zabrzmiało :) ). Tak, nasi młodsi użytkownicy blaszaków będą musieli poużywać trochę głowy. Zresztą posłużę się może porównaniem (zrozumiałym dla starszych graczy). Pamiętacie jeszcze małe atarynki i komodoroszczaki? A przypominacie sobie hit na atarynkę z Polski rodem, czyli Robbo? No właśnie! Gruntz trochę Robbo przypomina. Grafika może uległa diametralnie zmianie, ale chodzi mniej więcej o to samo. Tutaj też trzeba przesuwać, odsłaniać, zasłaniać, eliminować przeszkadzających wrogów, a na koniec dostać się do teleportera przenoszącego Ciebie na następną planszę. W miarę pokonywania plansze stają się coraz trudniejsze, a tym samym szare komórki zostają zmuszone do większego wysiłku.

Story nie jest zbyt ciekawe. W swoim świecie żyją takie śmieszne stworki zwane Gruntz. Dlaczego właśnie tak? Zapewne dlatego, że ich język nie akceptuje wyrazów kończących się na literę S. Zamiast tego używają "Z". W wyniku tego powstają różniaste dziwolągi, np. toolz, toyz czy questz (zdaje się, że ludzie ze sceny komputerowej są z nimi - językowo - spokrewnieni :)). Wspólną cechą wszystkich Gruntz, poza tym niuansem językowym, jest wręcz tragiczny iloraz inteligencji. Całe dnie spędzają na leniuchowaniu i durnych zabawach. Między innymi także przez to wpakowały się w kłopoty, z których, jak się domyślasz, będziesz musiał je wyciągnąć. Oto bowiem pewnego słonecznego dnia podczas kolejnych zabaw otworzyły portal do... innego świata! Pewnie nic by się nie stało, gdyby nie to, że akurat w tym samym momencie zostali zaatakowani przez swoich rywali. Przeciwnicy wyglądem przypominają skrzyżowanie amerykańskiego "krawężnika" z ruskim generałem i mają zdecydowanie złe zamiary wobec milusich Gruntz. Jak już powinieneś się domyślić, Gruntz w przypływie paniki przeskoczyli przez portal i dostali się do innego świata. Pech chciał, że za nimi podążyli wrogowie. I tu kolej na Ciebie. Musisz sprawić, aby Gruntz powrócili do swojej ojczyzny. Proste? Tak samo jak oryginalne. :)

Część główna gry, czyli Questz jest podzielona na osiem etapów, z których każdy to cztery plansze. W sumie jest to bez znaczenia, gdyż i tak aby dostać się do kolejnego etapu, należy przejść poprzedni. Razem mamy więc 32 plansze do przejścia. Za każdym razem musisz nieźle pogłówkować, aby dotrzeć do uwięzionego króla i uciec do następnej planszy. Po drodze oczywiście życie uprzykrzają dość liczni przeciwnicy oraz pułapki i problemy natury intelektualnej. Na szczęście przeciwników można rozsmarować, a wszelkie problemy rozwiązać za pomocą porozrzucanych wszędzie łopat, pilek (takich do grania, nie do pilowania), rękawic bokserskich i masy innych gadżetów. Inną ciekawą rozgrywką jest tryb Battlez. Tutaj na ośmiu planszach możesz się zmierzyć z trzema przeciwnikami na raz. Sam ustalasz praktycznie reguły tej zabawy. Od liczby rywali po poziom ich inteligencji. Wydaje mi się, że jest to ciekawsze niż Questz. Plansze są po prostu większe i jest przez to więcej zabawy i później satysfakcji. Ma swoje miejsce także w Gruntz multiplayer (IPX, TCP/IP, modem, serial).

Dopiero po rozpoczęciu gry zauważysz, że Gruntz nie są wcale takie głupiutkie. Kto by przypuszczał, ale te gamonie są poliglotami. Gadają w kilku językach. Od hiszpańskiego przez włoski, francuski po angielski. Kilka razy usłyszałem też zwroty, których nie mogłem dopasować do żadnego znanego mi języka. W dodatku gadki Gruntzów są często komiczne. Trochę gorzej jest z samą muzyką i odgłosami, ale i tak całkiem nieźle. Grafika jest mocno kolorowa i nawet ładna. Największa rozdzielczość, jaką można wyciągnąć to 1024x768 w high kolorze. Postacie Gruntzów są ładnie animowane - ale z drugiej strony czy to jest akurat ważne w takiej grze?

Żadnych rewelacji jednak po Gruntz się nie spodziewajcie. Jest wykonana przyzwoicie, czyli średnio. I nie spodobały mi się wymagania sprzętowe dotyczące RAMu. Gdzie niby w takiej grze potrzebne jest go aż tyle? No, ale to mało istotne, gdyż i tak każdy z Was ma już (albo choć chce mieć) te 32 RAM. Krótko mówiąc: Gruntz to taka lekka i przyjemna gierka, która jednak nie potrafi mnie przekonać do siebie. Czegoś jej brakuje. Może jest za prosta? Niemniej jednak młodszym czytelnikom, którzy spóźnili się na Robbo, polecam jak najbardziej. Przekonacie się, że myślenie nie boli! Grunt(z) to dobra zabawa!

U dołu:
Grafika - średnia, ale grywalność - wysoka!

DEMO NA CD CD-ACTION 03/99

**Plusy:**
- przypomina Robbo i czasy, kiedy nikomu nie śniło się o Celeronach
- speechc
- w sumie fajna graficzka

**Minusy:**
- gra raczej dla maluchów, bo mnie straszanie nudziła
- śmieszne wymagania sprzętowe, do takiej gry naprawdę potrzeba 32 RAM?

**Ocena: 7**

CD-ACTION

**Producent:** Monolith Production

**Wymagania:** P133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna

**Dystrybutor:** Topware Interactive tel.(012) 3212

**Internet:** http://www.gruntz.com

INFO

WIELKA NIEUSTAJĄCA PROMOCJA, SZCZEGÓŁY W PROGRAMACH "MIRAGE"

SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY - KAŻDY WYGRYWA

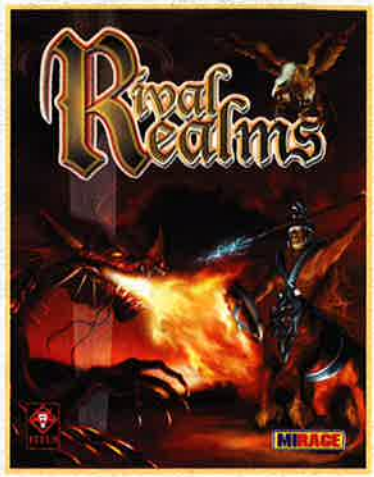
# Rival Realms

*"Gra jest świeża, smakowita i tak jak delikatny kwiatek, rozkwitły na wojennym rumowisku, daje nam nadzieję na lepszą przyszłość."*

PC GAMER PL, ocena 79%

*"... gierka wnosi do dusznego świata RTS-ów powiew świeżości."*

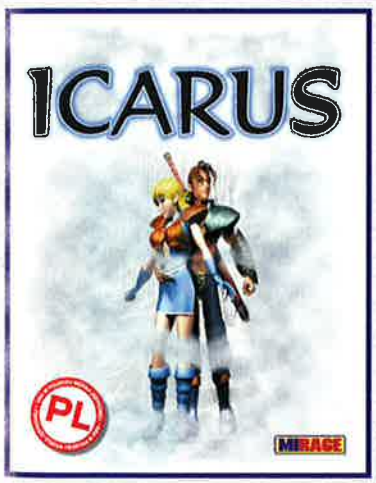
GRY KOMPUTEROWE, ocena 78%




## WSPANIAŁE POŁĄCZENIE RTS Z RPG

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • PL • GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

Strategia czasu rzeczywistego oparta o wydarzenia z czasów, gdy trzy rasy (ludzie, elfy i łuskoskórzy) walczyły o panowanie nad światem. Wkraczasz do świata rozdartego wojną, gdzie zacni rycerze, czarnoksiężnicy, nieustraszeni najemnicy i sprytni złodzieje walczą w dzikich ostępach poszukując sławy i bogactwa. Każda rasa dysponuje innymi umiejętnościami, każda rasa ma własnych wojowników i własne budynki, każda dąży do pokonania pozostałych. Przestrzeni życiowych nie wystarczy dla wszystkich, dwie rasy muszą zniknąć z powierzchni ziemi!




# ICARUS

## Jeżeli lubisz Final Fantasy VII pokochasz ICARUS'a

Gra RPG, jakiej jeszcze nie było, nowatorskie podejście do systemu walki powoduje, że każdy krok członków prowadzonej przez Ciebie drużyny nabiera ogromnego znaczenia. Choć zaczynasz tylko z dwójką bohaterów, to wraz z rozwojem akcji zwiększa się Twoja trupa, zbierasz po drodze kolejne postacie i poznajesz powoli szczegóły olbrzymiego planu zawładnięcia Icarus'em, aby na koniec spotkać bogów dobrych i złych. Tylko od Ciebie zależy, kto będzie rządził światem...

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ • PL • GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

*"... Icarus zawiera najlepsze rozwiązania bitew jakie dotychczas widzieliśmy w grach RPG - i nie jest to żart."*

PC FORMAT, ocena 82%

*"... na ten tytuł czekałem z niecierpliwością; od momentu pierwszej zapowiedzi, od chwili gdy nerwy wzrokowe przeniosły do mózgu widok pierwszego "giercowego" screena... Icarus wydawał się czymś niemal idealnym. Jawił się jako zmyślna kompilacja dwóch wielkich tytułów: Diablo i Final Fantasy ... Icarus poraża zmysłem i ambicją."*

CD ACTION

www.mirage.com.pl

MIRAGE

TITUS

© 1999 KRG Software, MIRAGE MEDIA s.c.

© 1999 TITUS Software

**SZUKAJ W SKLEPACH:** SKLEP FIRMOWY MIRAGE MEDIA s.c.: "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. Pawilon 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości. CZYNNE 11.00 - 18.00 od poniedziałku do piątku ☎ 825 91 00 w. 107
Sklepy sieci: Auchan, Empik, Géant, Makro Cash and Carry, REAL, TOP4, Vobis.

# South Park

## Kreskówka dla dorosłych?

**Chyba każdy na świecie osobnik w przedziale wiekowym 15-25 lat zna takie postacie jak Simpson czy Beavis & Butt-head. Pomimo, że są to kreskówki, to są one właśnie przeznaczone do kontemplacji przez starszych nastolatków i ludzi tuż po dwudziestce. Obydwie mają pewne wspólne cechy. Są śmieszne, ale też i ten humor nie jest zbyt wyszukany, aby nie powiedzieć ohydny i prymitywny. Od pewnego czasu dużą popularność zdobywa trzecia kreskówka utrzymana w podobnych klimatach. To South Park, który właśnie doczekał się komputeryzacji.**

KINGA MRÓZ & ELD(ORADO)

Ta gra - podobnie jak kreskówka - nie jest dla każdego...

Kinga: *South Park to zdecydowanie cięższy kaliber niż Simpsonowie czy B&B. Tamte dwie jeszcze jako tako nadają się do oglądania przez nastolatków, ale South Park to już kreskówka wybitnie dla dorosłych i starszej młodzieży. Najważniejsza jest tutaj tematyka, a pod płaszczykiem zabawnych gagów ukryto w South Park przesłanie "humanitarne". Kreskówka jest tak skonstruowana, aby ukazać smutną prawdę o otaczającym nas świecie. Rasizm, nienawiść jednego człowieka do drugiego, prostytucja i całe mnóstwo innych problemów socjalnych oraz rady jak je rozwiązać. Nie mówię, że South Park jest przez to mądry. Wprost przeciwnie. Jest wulgarny i to w taki sposób, że duet B&B przy South Parku wysiada. Jakiś czas temu oglądałam odcinek, który toczył się podczas Halloween. Dzieciaki grały w szkole w Bobbing for Apples. Wiecie, w misce leżą jabłka, a uczniowie ze związanymi z tyłu rękoma muszą je ugryźć. Wtedy dostają nagrodę. Jedna dziewczynka nie mogła sobie za nic w świecie poradzić, a więc dyrektor podszedł do niej i zaproponował, aby spróbowała "pracować" buzią tak, jak to robią dziewczynki z Tajlandii. Pozostawiam to bez komentarza. Domyślcie się o co chodzi sami... Może kilka słów o głównych bohaterach. Cała akcja South Park rozgrywa się w jakiejś małej dziurze w Kolorado. Wszystko obraca się wokół tamtejszej szkoły podstawowej i bohaterami kreskówki są uczniowie oraz personel szkoły. Najoryginalniejszy jest chyba Kenny. To ten koleś w pomarańczowej kurtce. Jest w zasadzie zombie (dlatego widać tylko jego oczy), więc nie bardzo mu przeszkadza, że w każdym odcinku ginie. Również niezły jest dyrektor szkoły, a to dlatego iż jest... no, odmiennej orientacji seksualnej. Wybija się także postać kucharza. Murzyna słuchającego bez przerwy Elvisa. Jacy bohaterowie - taka kreskówka. Generalnie, tak jak większość amerykańskich "cartoons", robi totalną wodę z mózgu. Jeżeli w Polsce będą puszczać tę kreskówkę [jest na Canal+ - red.], to omijajcie ją z daleka. Zresztą nie ma nawet szans, aby ci polscy tłumacze przetłumaczyli jakoś logicznie South Park.*

Eld: Już dawno na ekrany monitorów zostali przeniesieni bohaterowie Simpsonów oraz B&B. Ci drudzy zresztą dość często bywają gośćmi na naszych blaszakach. Dlatego tylko kwestią czasu była odpowiedź na pytanie, kiedy pojawi się skomputeryzowana wersja South Park? Tej misji podjęła się znana chociażby z Turoka firma Iguana Entertaiment. Za nim dostałem do rąk South Park, zastanawiałem się, jaki gatunek gier może reprezentować SP? Stawiałem na przygodówkę, a tymczasem zostałem całkowicie zaskoczony. SP to nic innego jak po prostu... FPP! Szok. Zrobić z kreskówki shootera? Okazuje się jednak, że to całkiem ciekawy pomysł i możliwy do wykonania. Może nie jest to prawdziwy FPP, bo nie znajdziesz tutaj ani grama klimatu, ale za to uśmiejesz się chwilami do łez. Nawet polecałbym SP fanom Rednack Rampage, gdyż właśnie z tą grą SP kojarzy mi się najbardziej. Nic dziwnego. W końcu SP to także zapadła amerykańska prowincja. Fabuła jest tu mało znacząca, żeby nie powiedzieć niepotrzebna. Do naszej niebieskiej planety zbliża się kometa, która zapewne odeśle Ziemię do Krainy Wiecznie Świeżych Pączków. Nic zatem dziwnego, że w i tak bardzo dziwnym miejscu, jakim jest bez wątpienia SP, wszystko staje na głowie. Lecz nic to jak rzecze Wołodyjowski. Wystarczy być trochę pomysłowym i

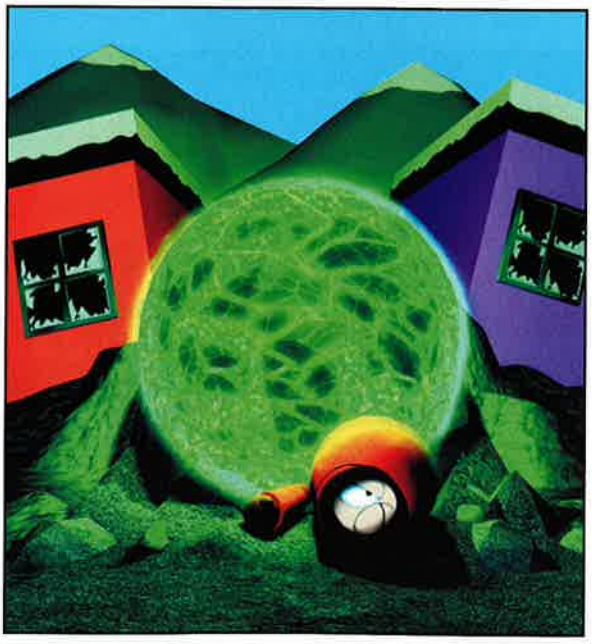
zmajstrować sobie jakąś giwerę. Po czym ruszyć naprzód, którymś z bohaterów SP.

Do wyboru masz Cartmana, Kyle'a, Stana i oczywiście niesamowitego Kenny'ego. Wybór postaci jest bez większego znaczenia i przypuszczam, że funkcjonuje tylko po to, aby fanatyk SP mógł zagrać swoim ulubieńcem (i tak wszyscy kochają Kenny'ego). Co na Ciebie czeka na danym levelu i co musisz wykonać, aby go ukończyć, dowiadujesz się u czarnego kucharza, Chefa. On informuje Cię o aktualnej sytuacji w miasteczku. Wizyty u Chefa to jedne z przyjemniejszych chwil w grze, gdyż dialogi z Chefem i naszymi bohaterami w rolach głównych są prześmieszne, chociaż naładowane sporą dawką wulgaryzmów. Misje nie są zbyt skomplikowane: cały czas do przodu. Dla ułatwienia porozstawiano jeszcze drogowskazy, tak abyś przypadkiem się nie zgubił.

Kenny'ego zabijające (zawsze takie same). Sami sprawdźcie. Gorzej jest podczas samego grania. Kyle przez cały czas tylko pokrzykuje "die turkey die!", "stupid turkey" etc. Już sam głos Kyle'a jest wkurzający, a do tego te durne teksty. Sam bym go z chęcią rąbnął w łeb. Chęć mordu przychodziła mi także w momencie ataku grupki indyków. Odgłosy wydawane przez nie są... @#$&^!!!

Poważny problem stanowi wystawienie mi oceny końcowej. Najchętniej nie wystawiałbym wcale, ale skoro muszę... Jako całość South Park jest przedziwny. Dla fanatyka tej kreskówki to na pewno coś wspaniałego i patrząc na SP oczami maniaka to jest to powiedzmy 7. Natomiast dla kogoś kto nie widział na oczy SP i nie bawi go jego specyficzny humor to ocena wynosi 3. Jak łatwo obliczyć daje to średnią 5. I tyle właśnie powinniście zobaczyć w stopce. Mimo wszystko odradzam chyba granie w South Park. Dla starszych graczy będzie to za nudne, a młodszym odradzam ze względu na wulgaryzmy, od których w SP aż się roi. ■

Kogo masz za przeciwników? Najczęściej na swej drodze napotkasz indyki, które są podstawowym jednostkami do eksterminacji. Dalej będą misie, sarny, krowy, czyli wszystko co funkcjonuje pod wspólną nazwą zwierzątka. Napotkasz także superindyki, tzw. Tanki. To już poważny przeciwnik. Na Twój widok Tank odwraca się, wypina kuper i częstuje Ciebie... jajkiem. Sporadycznie można spotkać nawet... Aliena! Przeciwnicy prawie nigdy nie atakują w pojedynkę i wykoszenie ich to duże wyzwanie, a po stratowaniu przez krowę nawet Kenny ma problemy. Ale na szczęście jesteś nieźle uzbrojony. Podstawową bronią jest Snoball (to nie literówka, tak się nazywa), który jest po prostu śnieżynką. Nie ma z czego się śmiać. Przypomnijcie sobie, jak to czasami boli, kiedy oberwie się taką śnieżną kulką. Każda z broni ma dwa systemy strzałów, tak jak to miało miejsce np. w Unrealu. Mi najbardziej przypasowała Sponge Dart Gun. Taki karabin maszynowy strzelający rzutkami. Dzięki swojej szybkostrzelności wprost niezawodna. Z innych broni na uwagę zasługują Super Sniper Chicken (kura strzelająca z kupra jajkami), Alien Danzing Gizmo (laser), Cow Launcher (wyrzutnia... krów! Makabryczne i zarazem komiczne) oraz Toilet Plunger Launcher czyli wyrzutnię szczotek do przeczyszczania kibla. Nie ma co się czaić. Cały czas musisz być w SP przygotowany na trzymanie przycisku fire. Przeciwnicy zachowują się totalnie idiotycznie, ale atakują dużymi falami. Trochę właśnie mnie wkurza to zachowanie zwierzaków. Przywykłem już do w miarę inteligentnych przeciwników, a tu indyki same pchają się pod lufę Sponge Dart Gun. Mówi się trudno, gdyby to był normalny shooter, to chyba nikt by w niego nie zagrał.



Wizualnie SP wygląda dokładnie tak samo jak pierwowzór. Cały świat jest kreskówkowo-kwadratowy z dużą ilością pikseli. Oglądając cut-scenki ma się nawet wrażenie, że to tylko kolejny odcinek South Park. Beznadziejnie jest być bohaterem kreskówki... Świat SP jest po prostu badziewnie brzydki i ubogi. Po graficznych fajerwerkach w Unrealu, Shogo czy Mortyr to co widać jest okropne. Ale tak przecież wygląda oryginał. Za to zabawnie poruszają się przeciwnicy. Szarżująca krowa wzbudza atak niekontrolowanego śmiechu. Równie efektownie wyciąga kopyta i chyba tylko robiący piruet w chwili zgonu Tank jest zabawniejszy. Niemniej jednak trzeba być fanatykiem SP, aby ta koślawa otoczka nie odrzuciła od monitora.

Nie licząc dema, to przez całą grę uraczono nas tylko jednym utworem muzycznym. Oczywiście made in South Park. Taka wiejsko-debilna muzyczka. Po kilkudziesięciu minutach torturowania nią moich uszu miałem serdecznie dosyć. Chociaż i tak wolę słuchać tej muzyczki przez całą dobę niż rodzimych gwiazd Disco Polo :). Denerwują także speeche. W cut-scenkach są oki. Dialogi są dowcipne, a komentarze

**Plusy:**
- HUMOR!!!
- gratka dla miłośników SP

**Minusy:**
- tylko dla maniaków SP i świrów
- za bardzo chwilami wulgarna i brutalna

**Ocena: 5**

| | |
|---|---|
| D-ACTION | **Producent:** IGUANA ENTERTAIMENT/ ACCLAIM |
| **Wymagania:** P166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna | **Dystrybutor:** ACCLAIM |
| **Internet:** http://www.southpark.com | |

INFO

# Dominant Species

## Niedorobiony gatunek

**Przyzwyczailiśmy się już do tego, że nasza błękitna planeta stanowi niezwykle łakomy kąsek dla wszelkiej maści i rodzaju kosmicznych przybyszów. Z miliardów planet podobnych do niej, Ziemia okazuje się najbardziej pożądanym obiektem w galaktyce, a może i w kosmosie. Obcy zlatują się tu jak ćmy do światła i marzą o eksterminacji naszego gatunku. Parujący czarnoziem, bogactwa naturalne, ciepłe słoneczko, plaża i budki z lodami - to atrakcje, których zdaje się, Obcym brakuje na ich zapyziałych planetach. W każdym bądź razie w RTSach dominuje scenariusz, w którym Ziemianie dzielnie bronią swojej ojcowizny i wypierają kosmitów z planety. Na zupełnie odmienny pomysł wpadli goście z Red Storm Entertainment. Tym razem to Ziemianie są agresorami pacyfikującymi przedstawicieli obcej rasy na ich rodzinnej planecie. Cała historia rozpoczyna się jednak znacznie wcześniej...**

CZARNY IWAN

Na planecie Mur trwa konflikt. Dysponujący olbrzymią siłą psychiczną Mindlordowie rozpętali wojnę domową. Pustynne ziemie tej planety pokryły zwłoki tysięcy zabitych żołnierzy, ale był to dopiero początek Armagedonu. Z nieba spłynęły bowiem metalowe kolosy, które wypluły dziesiątki opancerzonych pojazdów. W konflikcie pojawiła się nowa siła. Ziemianom nie zależało jednak na wybiciu miejscowych form życia. Ludzie pożądali jedynie Animy - tajemniczej substancji, dzięki której powstawały wszystkie żywe istoty na planecie Mur. Nie przewidzieli jednak, że opór Murian będzie tak zdecydowany, a wojna bezwzględna i krwawa.

Planeta Mur, a przede wszystkim jej mieszkańcy, przypominają nieco rasę Zergów, których poznaliśmy w Starcraftcie. Nadświadomość, która kierowała poczynaniami Zergów, ma również swój odpowiednik u Murian. Gracz wciela się w rolę Mindlorda, (u Zergów byłby to chyba Overlord). Zadaniem gracza jest rozwój i obrona koloni-gniazda (hive). W każdej misji należy najpierw odnaleźć źródło lub źródła Animy i wybudować specjalne przekaźniki, które dostarczą pobraną energię do macierzystej kolonii. Odpowiednia ilość Animy pozwoli na stworzenie oddziałów mogących uczestniczyć w wojnie. Niektóre stwory powstałe na Mur mogłyby śmiało konkurować z przedstawicielami rasy Zergów, np. z Hydraliskami, lecz w większości nie wyglądają mimo wszystko tak krwiożerczo.

Kolonia rozwija się w trzech stadiach. W każdym pojawiają się nowe rodzaje jednostek, zwiększają się możliwości obronne gniazda i siła poszczególnych jednostek. Dość ciekawie buduje się kolejne stwory i ich legowiska. O ile jednostki powstają bezpośrednio w gnieździe dzięki mocy Animy (trzeba mieć po prostu określoną ilość tego czegoś na koncie), o tyle dziwaczne budowle Murian tworzą stworki zwane Gauph. Te czworonożne stworzenia wypluwają zarodki, z których rozwijają się nowe formy. Niektóre konstrukcje, tak jak u Zergów, są żywe. Odpowiednikiem ziemskich wież strzelniczych (Ziemianie, jak zwykle, przede wszystkim się fortyfikują) są Lightspitters - rośliny, które, w zależności od stopnia rozwoju, plują ogniem, kwasem

lub bliżej nieokreśloną, ale zabójczą substancją. Każda konstrukcja Murian jest podatna na zniszczenie, ale w hive można także stworzyć specjalną ścianę z płatów pewnego komórkowca. Koszt jej wytworzenia jest niewielki, a umożliwia w zamian szczelne otoczenie kolonii trudnym do zniszczenia "murem".

Większość mieszkańców planety przypomina różne ziemskie zwierzęta. Niech ten pozór jednak was nie zmyli, bo są to inteligentne istoty (o czym jeszcze za chwilę). W sumie możemy stworzyć dziewięć odmiennych rodzajów Murian (inne w każdym z trzech etapów rozwoju koloni). Niektóre są wielkie jak słonie i równie silne (np. Rambeast). Inne są groźne jedynie w stadzie, ot choćby Swingclaw. Są jednostki latające i biegające. Wyposażono je w najróżniejsze rodzaje broni (wszystkie pochodzenia "naturalnego"). Na początku mogą walczyć jedynie kłami i pazurami, jednak później możliwe staje się konstruowanie jednostek miotających naturalnymi wydzielinami (popuśćcie wodze fantazji:)). Jeżeli stwierdzicie, że nie potrzebujecie danych oddziałów, możecie je zniszczyć i odzyskać cześć animy.

Oczywiście naszym wojskom i poszczególnym jednostkom można wydać kilkanaście rozkazów. Od patrolowania wybranego obszaru, ataku na wybranego wroga, poprzez grupowanie wojsk w dowolne formacje, lub bezwzględne chronienie określonego obiektu. Graficznie wygląda to bardzo udanie. Środowisko jest przede wszystkim w pełni trójwymiarowe (obserwujemy je w rzucie izometrycznym). Przypomina nieco to z Mytha, również pod względem możliwości skracania dystansu kamery czy też jej rotacji. Dobrze zanimowane postacie Murian kontrastują nieco z kanciastymi i odrobinę niedopracowanymi jednostkami Ziemian. Pewnym mankamentem jest również ubogi wystrój plansz. Wszystkie terytoria są pustynne lub półpustynne i właściwie, oprócz kilku suchych badyli, nic na nich nie ma. Co prawda w trakcie gry i tak nie zwraca się specjalnie na to uwagi, ale mimo wszystko szkoda, że nie ma ani jednej, nieco konkretniejszej planszy.

U dołu: **Ziemianie przyjechali na Safari (te kulki to Opary Animy)**

## Opis postaci

Przedstawiciele rasy zamieszkującej planetę Mur. Kiedy kolonia rośnie, jednostki ulegają przeobrażeniu. Poniżej znajdują sie istoty jedynie z pierwszego stadium.

1. Gauph

2. Humpback Gauph

3. Fanged Gauph

4. Swingclaw

5. Lockhom

6. Rambeast

7. Floatspike

8. Razor Floatspike

9. Bulk Floatspike

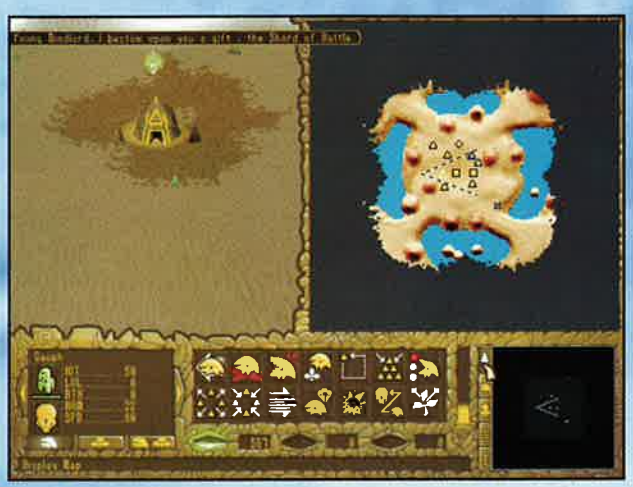
poświęceniem. Zamiast trzymać pozycje blisko bazy, wybiegają na spotkanie oddziałom wroga. Jest to równie sensowne, jak obrona bramki, kiedy bramkarz stoi na połowie boiska. Generalnie, często zdarza się, że nasze jednostki, które z takim poświęceniem budujemy, skaczą sobie jak rozbrykane konie na pastwisku, prosto na obszar kontrolowany przez przeciwnika. W kilka chwil zostają zniszczone, a my zastanawiamy się, po cholerę marnujemy Animę na wybrakowane, bo pozbawione mózgu i instynktu samozachowawczego stwory.

Muzyka spełnia w grze rolę szczątkową i właściwie jej nie ma. Usłyszymy za to wiele ryków i innych naturalnych odgłosów, które wydają z siebie Murianie. W programie dostępna jest również opcja multiplayer. Możemy grać przez Internet, kabelek, LAN i na dedykowanym serwerze pod adresem mplayer.com.

Gra sieciowa jest w porządku, ale dziwne zachowanie jednostek jeszcze bardziej daje się we znaki. Ogólnie, multi nie przynosi zbyt wiele satysfakcji, zresztą podobnie jak gra w trybie single.

Dominant Species jest grą wyjątkową, ba! - zaskakującą! W pierwszej chwili, kiedy się do niej zasiada, czuć naprawdę dreszczyk emocji. Grafika całkiem fajna, mile, chociaż low-resowe interko i pierwsze, całkiem emocjonujące minuty gry. Później robi się jednak znacznie mnie przyjemnie.

Wymienione wcześniej błędy zaczynają irytować i przeszkadzać jak kamień w bucie. Dzieło Red Storm nie jest najgorszą grą RTS, w jaką gralem, ale prawdę powiedziawszy wolałbym już odpalić poczciwego Warcrafta lub nawet Polan. Mówiąc inaczej, życzę autorom szczęścia... następnym razem. ■



Grafika jest jednak OK. Po prostu fajnie wygląda i nie znajdziecie na planecie Mur jakichś większych baboli (np. znikające tekstury). Osobną sprawą pozostaje sztuczna inteligencja. Gra jest pod tym względem niedopracowana. Gauph, który wygląda nieco jak skrzyżowanie wróbla z baranem, charakteryzuje się również zbliżonym poziomem inteligencji. Jeżeli na swojej drodze natrafi np. na wybudowane przez nas konstrukcje, nie ominie ich, tylko będzie próbował przez nie przejść. Oczywiście mu się to nie uda, więc możemy sobie popatrzeć, jak Gauph wykonuje po wielokroć rozpaczliwe rzuty na ścianę. W końcu mu się uda, ale jeżeli właśnie ścigal go wróg, to przez takie błędy tracimy ważną jednostkę. Podobną irytację wywołuje opcja chronienia wybranego obiektu. Zadanie, które powierzyliśmy określonym oddziałom, jest przez nie realizowane z przesadnym

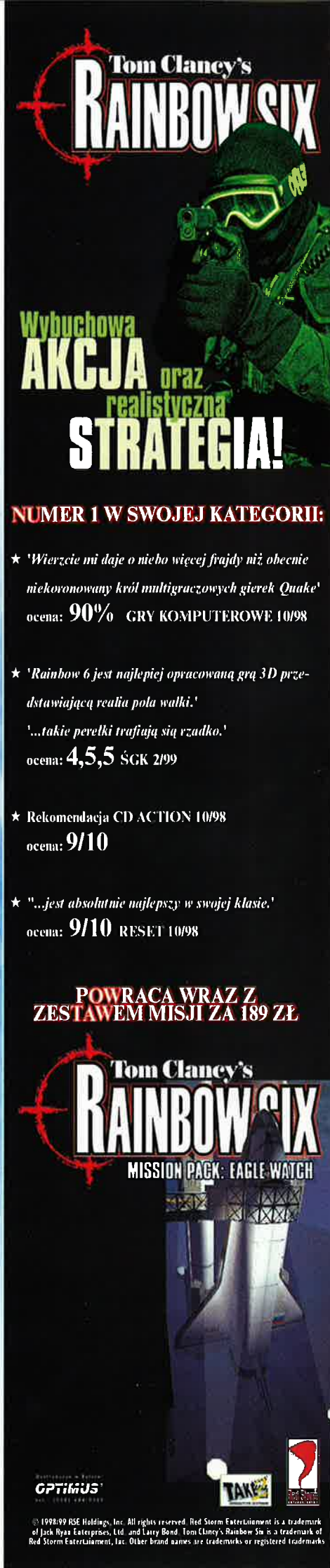
**Plusy:**
- fajna, oryginalna grafika
- 3D
- ciekawy pomysł

**Minusy:**
- słabiutka AI
- mizerna grywalność

**Ocena:** 4

**INFO**

| | |
|---|---|
| Q-ACTION | **Producent:** Red Storm Entertainment |
| **Wymagania:** Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95 | **Dystrybutor:** Optimus SA, tel. (018) 4440562 |
| **Internet:** http://www.redstorm.com | |

© 1998/99 RSE Holdings, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Jack Ryan Enterprises, Ltd. and Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Other brand names are trademarks or registered trademarks

# Ultimate Soccer Manager 98/99

## Kilkumetrowy spalony!

**Czas niestety nie stoi w miejscu. Prawie rok temu w zapowiedziach pisałem o mającym lada dzień ukazać się Championship Manager 3. Czym jest dla każdego fana menadżerów kopanej seria CM, nie muszę chyba po raz setny pisać. To po prostu obowiązek i największa świętość. Minął rok i jesteśmy obecnie na etapie oglądania reklam CM 3 w prasie zachodniej. Póki co więc, pozostaje nam czekać cierpliwie. Niecierpliwe oczekiwanie postanowiłem skrócić sobie pogiercowaniem w mój number 2, czyli USM 98/99.**

ELD

U góry:
Ci którzy widzieli poprzedni USM, sami przyznają, że wyglądał identycznie.

I nagle uświadomiłem sobie, iż są ludzie, dla których czas zatrzymał się w miejscu. Tymi osobami są panowie z Sierry. Już przy okazji USM 98 (numer sierpniowy z zeszłego roku) pisałem, że zmiany w porównaniu do USM 2 są tylko i wyłącznie kosmetyczne i brak jakichkolwiek nowości. Ale tym razem to już totalne przegięcie! To już jest całkowity skandal! Jak tak można traktować graczy? Czy ci frajerzy (sorry, ale to i tak delikatny zwrot) nie zdają sobie sprawy z tego, że każdy gracz po nabyciu takiej szmiry nie kupi już kolejnej części? Co z dobrym imieniem tej serii? Lata pracy poszły na straty... Ta marka, którą sobie seria USM wyrobiła podczas trzech wydań, została pogrzebana przez producentów!

Co więc ci panowie zrobili? Otóż - NIC i w tym cały problem. Opakowali w pudełko z nowymi cyferkami USM 98 oraz uaktualnili składy!!! Tyle to ja mogłem zrobić sam w edytorze. Zrobiłbym to

za friko i to w wersji freeware. BTW: edytor dołączony do USM 98/99 też nie jest najwyższej klasy. Co tu się rozpisywać? - każdy, kto grał w USM 98 dostanie to samo, ale za jeszcze raz tę samą kasę. Innymi słowy jest to coś takiego jak miesięczny abonament. ;) Ach, sorki wielkie. Zapomniałem, że dodano aż jedną ligę. W dodatku holenderską. Niesamowita atrakcja. Wszyscy znający USM 98 lub czytający recenzję z numeru sierpniowego mogą zakończyć lekturę tego artykuliku w tym miejscu. Powtarzam: ŻADNYCH zmian oprócz uaktualnienia składów nie znajdziecie w nowym USM. Dla was ocena brzmi 2 (słownie dwa). Jeden punkt za aktualne składy, drugi za ligę holenderską.

No a teraz coś dla tych, którzy spotykają się z USM pierwszy raz. Co by jednak nie pisać, to USM jest mimo wszystko znakomitym menadżerem. Bez wątpienia występuje w pierwszej lidze obok takich tytułów jak CM, Premier Manager czy ostatnio recenzowany Football World Manager. Nawet zaryzykuję stwierdzenie, iż USM oferuje nam najwięcej i najciekawsze opcje. Zamotany jest zdrowo, ale dzięki temu mamy pełną kontrolę i władzę nad klubem. Pod warunkiem, że wybierzemy opcję "manager". Po wybraniu "coach" odpadają nam zadania związane z finansami klubu, a pozostaje opiekowanie się samą drużyną. Trening, ustalenie taktyki, obozy treningowe, transfery piłkarzy itd. Osobiście wolę grać jako menadżer. Nie ma to jak mieć całkowitą kontrolę nad tym, co się dzieje w klubie. A jako menadżer kontrolujesz praktycznie wszystko. Od tego, kto będzie sponsorem teamu aż po ceny czapeczek w sklepie z pamiątkami. Możesz także pograć trochę w "polskim stylu", czyli spróbować przekupić rywala. Niestety (?) często się to nie udaje. Widocznie w innych ligach kupowanie spotkań nie jest tak oczywiste jak w naszym kraju...

Dużym ułatwieniem gry w USM jest łatwość, z jaką zdobywa się kasę. Najłatwiej i najmniejszym kosztem można ją uzyskać kupując piłkarzy na "free transfer". Podpisujemy, powiedzmy, kontrakt z kolesiem wartym 2 mln. funciaków i po kilku tygodniach sprzedajemy go na "fast sell". Do klubowej kasy wpływa coś koło miliona funtów. Wszystko pozostałe jest jednak znakomite. Każde nasze posunięcie finansowe czy kadrowe oddziałuje na zespół bądź klub. Za to właśnie cenię USM. Nie będę się rozpisywał o szczegółach, bo musiałbym napisać to samo, co w zeszłym roku. Jeżeli jesteś nowicjuszem, to musisz zagrać w USM 98/99 i koniec. Dla ciebie ocena brzmi 7.

I co ja mam napisać na zakończenie? Mam bardzo mieszane uczucia. Z jednej strony nadal lubię USM i gram w niego, a z drugiej nienawidzę, jak producenci zdzierają kasę z naiwnych graczy (chociaż teoretycznie powinienem trzymać stronę producentów - dzięki nim dostanę kasę za tę recenzję). Do rzeczy: jeżeli masz USM 98, to pomiń z czystym sumieniem USM 98/99 i zaczekaj na CM 3. Jeżeli jednak masz ochotę pograć w jakiegoś menadżera (a jesteś żółtodziobem) i nie wiesz, co wybrać, to musisz zagrać w USM 98/99.

Ps. Końcowa ocena jest średnią pomiędzy 7/10 (za ogólne wrażenia) a 2/10 (totalna wtórność). Z sentymentu zaokrągliłem 4,5 do 5...

**Plusy:**
- uaktualnione składy
- liga holenderska
- dla kogoś, kto po raz pierwszy spotkał się z tą grą - rewelacja (i za to 7/10)

**Minusy:**
- dokładnie to samo, co rok temu, tylko inne cyferki na pudełku (i za to 2/10)

**Ocena: 5**

CD-ACTION

**Producent:** Sierra Sports

**Wymagania:** P75, 16 RAM, WIN 95, CDx2, karta muzyczna

**Dystrybutor:** Optimus S.A. tel. (018) 4440562

**Internet:** http://www.ultimatesoccer.com

INFO

# Premier Manager 99

## Keegan vs. Wójcik 1:0

**Zarówno w naszym kraju, jak i za kanałem La Manche trwa histeria dodatkowo podgrzewana przez media. Trenerzy obu reprezentacji, Keegan i Wójcik, są aktualnie chyba najbardziej obleganymi przez dziennikarzy osobami publicznymi. Jak na razie przewagę zyskał Kevin Keegan, ale nie z powodu swoich wypowiedzi, lecz ze względu na nowego menadżera ze stajni Gremlina, czyli Premier Manager 99.**

ELD

Seria Premier Manager jest doskonale znana wszystkim zwolennikom menadżerów. PMNN to już bodajże piąta część. Zresztą nie tak dawno temu (październik 98) miałem przyjemność recenzować PM 98. Piszę "przyjemność", bo grało się w PM 98 całkiem dobrze i mimo kilku błędów ten menadżer zasługiwał na uwagę graczy. Minęło zaledwie pół roku i oto do CDA trafiła kolejna część PM. Mimo tak krótkiego odstępu w cyklu wydawniczym, chłopaki z Gremlina nie odwalili takiej kaszany, jak to zrobiła Sierra ze swoim nowym USM 98/99. Zmiany w stosunku do PM 98 są i, choć nieznaczne, to jednak doskonale widoczne. Przede wszystkim do współpracy namówiono obecnego szkoleniowca reprezentacji Anglii - Kevina Keegana (wtedy jeszcze trenera Fulham). Muszę przyznać, że Gremlin w sprawach marketingowych mi imponuje. Przecież przy tworzeniu innych produktów (konkretnie serii Actua Soccer) współpracowali Shearer, Bierhoff, Weah. Obecność Keegana gwarantuje pełny profesjonalizm i tak w istocie jest.

Z początku każdy kto zna poprzednie części PM może poczuć się trochę rozczarowany. Rewolucji tutaj nie ma, ale właśnie te niewielkie zmiany powodują, że gra stała się bardziej przekonywująca i nade wszystko "prawdziwa". Na przywitanie dostajemy możliwość dokonania identycznego wyboru jak w PM 98, czyli czy chcemy zagrać w Manager League, czy w Pro-manager League. Dla niezorientowanych przypominam, iż wybierając tę pierwszą opcję, można wybrać sobie jakikolwiek klub ze wszystkich lig. Natomiast w drugim przypadku dostajemy ofertę z klubu grającego w najniższej klasie rozgrywek. Wybór należy do gracza, chociaż nie muszę przekonywać, że tak naprawdę tylko ta druga opcja daje pełną satysfakcję i zadowolenie z uzyskiwanych wyników. Muszę jednak obiektywnie przyznać, iż dość długo walczyłem z pokusą objęcia Liverpoolu w Manager League.

Oprócz tych dwóch znanych już Wam opcji jest także trzecia, a mianowicie Database. Chyba więcej godzin spędziłem tutaj właśnie niż na graniu. Jest tu wszystko, o czym zamarzy sobie fan piłkarski. Wszelkie dane o klubach, menadżerach i piłkarzach. I nie ma znaczenie, czy jest to maleńki klubik z czwartej ligi angielskiej czy sławny Leeds. Są tutaj zawodnicy z Altrincham i z Chelsea. Podobają mi się zwłaszcza dane o piłkarzach. Są ich zdjęcia, a do tego szczegółowo opisany sposób gry, osiągnięcia, przebieg kariery klubowej i, ewentualnie, reprezentacyjnej, poprzedni sezon w ich wykonaniu, a nawet anegdoty. Możesz także wpisać swój własny komentarz dotyczący tego piłkarza. Bardzo wciągająca sprawa. Zakładam, że już zdecydowaliście się na Manager League bądź Pro-manager League. Teraz przyjdzie Wam określić poziom trudności. To nie takie proste, jak się może wydawać. W PMNN

jest kilkanaście opcji, którymi możesz się tu posłużyć. Po wybraniu odpowiedniej, klikasz "continue" i czeka Cię miłe zaskoczenie. Nareszcie zrobiono coś z tymi chaotycznie rozrzuconymi menusami! Wreszcie są poukładane sensownie i tematycznie. Pamiętam, jak w PM 97 i 98 wkurzały mnie właśnie menusy, a tu w PMNN miłutka niespodzianka i pełen komfort gry. Graficznie też jest ładniej i to kolejny plusik (a wiecie, plusik do plusika i ocena wyższa). Przy okazji PM 98 również dość ostro skrytykowałem sferę "słuchową", ale tym razem mogę tylko powiedzieć, że jest bardzo dobrze i wpływa pozytywnie na samopoczucie gracza. Innych większych zmian nie ma. Dalej takie same metody treningu, taktyki (jedno i drugie niezbyt dobre), podobnie jak poprzednio rozwiązane sprawy związane z transferami, finansami i całym cyrkiem trenersko-menadżerskim.

Dopiero przy rozgrywaniu meczu czekały na mnie dwie kolejne i to pozytywne niespodzianki. Po pierwsze poprawiono AI komputerowych przeciwników. W PMNN trzeba nieźle posiedzieć i przemyśleć kilka wariantów taktycznych, aby zaskoczyć rywala. W PM 98 łatwo demolowałem każdego, a tutaj już musiałem się napocić. Druga niespodzianka to animacje. Są bez wątpienia najlepsze, jakie widziałem do tej pory w menadżerze. Powiem nawet więcej: Większość piłek nożnych może pomarzyć o takich animacjach! (Nie muszę chyba nadmieniać, że PMNN korzysta z dopalaczy.) Oprócz swojej niewątpliwej urody, animacje przestały być tak schematyczne, jak w PM 98. Wtedy zasypialem, jak widziałem te robione na jedno kopyto akcje. Koleś podciągał piłkę na 20-ty metr i ładował bramę. Tym razem akcje są naprawdę ciekawe. Dużo jest spięć podbramkowych i sytuacji na polu karnym. Zdarzają się błędy

bramkarzy i obrońców, a także kiksy napastników. Brawo! Animacje to zdecydowanie jeden z najsilniejszych punktów PMNN.

Co bym więcej nie napisał, to i tak się sprowadzi do jednego. PM 98 był dobrym menadżerem, a PMNN jest jeszcze lepszy. Każdy z Was powinien bez wahania po niego sięgnąć. Zdecydowanie bardziej polecam go niż np. USM 98/99, który jest produktem wtórnym. Panu Keeganowi gratuluję trafnego wyboru. Sygnując PMNN, odwalił kawał dobrej roboty, chociaż myślę, że nawet bez niego gra Gremlina świetnie by się sprzedawała. Hmmm... jeżeli Keegan ma takiego samego nosa do wybierania i ustawiania zawodników, to cienko widzę team Wójcika na Wembley. BTW: ciekawe, czy trener Wójcik zgodziłby się sygnować nową Ligę Polską? ■

**Plusy:**
- database
- animacje
- poprawione rozmieszczenie i wygląd menusów
- lepszy dźwięk i muzyka niż w PM 98
- praktycznie możemy w dowolny sposób zdefiniować poziom trudności
- wreszcie komputer coś sensownego gra

**Minusy:**
- nadal coś szwankuje taktyka
- trening też mógłby być lepszy

**Ocena:** 7

D-ACTION

**Producent:** GREMLIN

**Wymagania:** P133, WIN 95/98, 16 RAM, CDx2, karta muzyczna

**Dystrybutor:** Optimus SA tel. (018) 4440562

**Internet:** http://www.gremlin.com

INFO

# BlobJob

## W poszukiwaniu zaginionych walizek

**Biotechnologia, mieszanie w ludzkim DNA, sztuczna inteligencja, to - obok Alienów - jeden z ulubionych tematów filmów oraz blisko związanych z X Muzą gier komputerowych. Ostatnio miałam okazję zetknąć się z kilkoma produktami - jeśli chodzi o gry - które mniej więcej tego typu klimaty gwarantowały swym użytkownikom. Być może zawsze to ciekawiej, gdy widzimy oczami twórców produktu przyszłość Ziemi, ludzkości i wypadki powodowane zgubnymi dla świata (a już co najmniej dla laboratorium) eksperymentami nieświadomych naukowców, ale jednak różnie to w rozmaitych grach wypada i różnie się podoba.**

JASPIN

W takim Blob Job na przykład, przygodówce zrobionej przez Finów, na pozór, jak się patrzy, z czasem odkrywa się dość nieprzyjemne i denerwujące cechy, uniemożliwiające delektowanie się logicznymi zagadkami. Fabuła na pierwszy rzut oka zachęca przeciętnego, niczego nie przeczuwającego i łaknącego dobrej przygody gracza. Blob Job oferuje nam wcielenie się w jednego ze strażników w firmie zajmującej się różnymi eksperymentami, niekoniecznie służącymi ludzkiemu zdrowiu. Jako niskiej rangi pracownik często, aby utrzymać się na i tak chybocącym się taboreciku (wszak do fotela jeszcze mu bardzo daleko), musi - delikatnie mówiąc - wić się u stóp swojej nieco zdeformowanej szefowej (bez skojarzeń, proszę). Bidulka, jako zbuntowana nastolatka, faszerowała się najnowszymi produktami z dziedziny środków odurzających; w porównaniu z nimi współczesne prochy wydają się być witaminkami do codziennego spożycia. Twarzyczka jej uległa pewnej deformacji, psychika - nieco większej. Lecz mimo to została wspaniałym naukowcem, istniejącym (jak się wydaje) głównie po to, aby gnębić naszego głównego bohatera.

Na wstępie dostajemy zadanie, od którego nie ma odwołania, w przeciwnym wypadku szefowa ze swego futurystycznego fotela zamacha nam przyjaźnie rączką na pożegnanie. Ze względu na rodzaj giery - przygodówka - mamy do wyboru przyjęcie oferowanej misji, albo i jej odrzucenie - jednak zgodnie z przysłowiem "wszystkie drogi prowadzą do Rzymu", tak czy inaczej lądujemy w środku nieprzyjemnego zamieszania....

Należy wyniuchać, niczym Sherlock Holmes, pięć walizek z tajemniczą zawartością: "nanoformułą", które zapadły się pod ziemię razem z właścicielami - blobami (to coś w rodzaju najnowocześniejszego robota w ludzkiej skórze; coś jak replikanci z Blade Runnera). Bloby zniknęły zaś w tajemniczych okolicznościach. Okoliczności te okazują się wszakże bardzo prozaiczne. Pięciu opiekunów owych pakunków postanowiło się nieco rozerwać przed dotarciem do punktu docelowego. Wlali spore ilości piwska w swe gardziele i całkowicie zapomnieli o tym, kim są, gdzie są i w ogóle co mają zrobić. W związku z czym w grze trzeba odszukać pięć zapijaczonych mord, które dodatkowo nie pamiętają, co zrobiły z oddanymi im w opiekę walizkami.

Problem do rozwiązania teoretycznie całkiem niezły i zachęcający do machania myszką, umożliwiający dodatkowo scenarzystom pole do popisu, by stworzyli komiczne czy też tragiczne, a i chociażby interesujące, sytuacje (np. dialog z pijaczkiem usiłującym uruchomić samochód - jeśli zechcecie mu w tym pomóc, to... zresztą zobaczcie sami). Jednak widać, mimo paru smacznych epizodów, iż ogólnie zawiodła "fabularzystów" wena twórcza. Zagadki, będące głównym "być albo nie być" danej przygodówki mogą się "pochwalić" poziomem, który z zawiązanymi oczami rozgryzie dziecię ze żłobka (nie obrażając oczywiście tegoż dziecięcia). W Blob Job informacje spływają do gracza wprost z ust postaci, z którymi rozmawiamy, a w najgorszym przypadku trzeba sobie skojarzyć kilka oczywistych faktów - jak chociażby ten, że widząc wypadek na drodze, należałoby zadzwonić po pogotowie. Nie wspominając już o liniowości samej fabuły i braku pobocznych, a mylących gracza, wątków. Miłośnicy skomplikowanych przygodówek poczują tu ogólną frustrację.

Postaci swej tradycyjnie nie widzimy, a jedynie obserwujemy jej oczami rozwój akcji oraz całe otoczenie. Grafika zła nie jest, jednak można by było dopracować ją co nieco, dodać parę smacznych teksturek, wygładzić kanty oraz piksele. W niepamięć odeszły czasy, gdy przygodówki, jako jedne z nielicznych gierek, mogły pochwalić się zwalającymi z nóg pejzażami, które oglądało się, przecierając z niedowierzaniem oczy. BlobJob od dzisiejszych standardów gatunku pod tym względem nie odbiega daleko, jednak zastrzeżenia i to dość duże budzą "ożywione" postacie, z którymi trzeba od czasu do czasu zamienić parę przyjemnych bądź nieprzyjemnych słówek. Pod owych bohaterów swe twarze oraz głosy podłożyli nieznani aktorzy. Jednak nie myślcie sobie, że są to typowe dla takich gierek jak The Dark Side of The Moon filmowe animki. Pierwsza gadka z napotkaną postacią odkrywa całą prawdę - iż jest to tylko kilka dość niedbale zapętlonych klatek filmu... W praktyce oznacza to, że podczas rozmowy usta postaci sobie, a mowa sobie, czyli w sumie oglądamy na ekranie nieco komiczny, ale i jakże żałosny obrazek braku zsynchronizowania słyszanego tekstu z ustami postaci. A i skokowość przesuwu kolejnych ujęć jest stanowczo powyżej granicy tolerancji. Oszczędności widać również i w ilości potencjalnych rozmówców...

Rzadko mi się zdarza, aby jakaś przygodówka zupełnie nie przypadła mi do gustu. Ta duża sztuka udała się jednak autorom omawianej gry. Jedyne co ją ratuje od zupełnej klęski, to miejscami niezłe dialogi oraz sposób przedstawiana tej przyszłościowej, nieco zwichrowanej i futurystycznej rzeczywistości. Jednak rozwiązywanie problemów bohatera przypominało mi zabawę klockami "DUPLO", więc niestety gierę z pewnym wysiłkiem mogłabym polecić jedynie bardzo początkującym graczom, którzy nie lubią zbytnio wysilać swej mózgownicy, a chcieliby "liznąć" nieco przygodówkowych klimatów. Na więcej niestety nie ma co liczyć.

**Plusy:**
- niezły pomysł
- sposób przedstawiania rzeczywistości
- dialogi także w formie tekstowej
- kilka epizodów w grze

**Minusy:**
- dziecinnie proste zagadki
- animacja postaci i jej skutki
- liniowość
- płytczny scenariusz
- co najwyżej średnia grafika
- ogólne wrażenia

**Ocena: 4**

INFO

CD-ACTION

**Producent:** IntelliGame Oy

**Wymagania:** Pentium Windows 95/98 16 MB of RAM 4x CD-ROM drive

**Dystrybutor:** Sampo/Finland

**Internet:** http://www.shoy.fi/blobjob/

# Pro 18 - World Tour Golf

## A hole in six!

**Nie sposób nie przyznać, że istnieje typ gier, które w redakcji nie mają szczególnego wzięcia. Myślę tu o - co wielu graczom może wydać się dziwne - wszelkiej maści sportówkach. Nie wiem doprawdy, jak to się stało, ale ludkowie walczący z grami pod sztandarami CDA nie mają nabożeństwa (z niewielkim wyjątkiem dla basketa) do pił, krykietów czy innych golfów...**

GEM.INI

Po lewej:
**W lewym górnym rogu znaczek stacji, dzięki której oglądamy tę relację.**

Ano właśnie: golfów. Niechęć do tego ostatniego bije wszystkie inne na głowę. Przykład nasuwa się sam: wybrany na ochotniczego wielbiciel golfa - ELD - dostaje gęsiej skórki za każdym razem, gdy dochodzą go słuchy o nowym tytule symulującym tę jakże ciekawą (rzekomo) i widowiskową (zapewne), a przy tym niezwykle dynamiczną (chrrrr...) grę. Tym razem jednak - jak widać - udało mu się dokonać skutecznego uniku taktycznego i dwukompaktowy Pro 18 - World Tour Golf spadł wprost na mnie... A coś tak czułem, że wejście Naczelnego nie wróży nic dobrego... Jednak trzeba było schować się pod biurkiem...

Nie, nie, oczywiście żartuję. Tak naprawdę to lubię golfy: w zimie jak znalazł. Jeden z typów Volkswagena skądinąd również nie jest mi wcale wstrętny. Co mi tam zresztą - poszerzmy jeszcze bardziej zbiór obiektów upodobań o tej właśnie nazwie: tak w gruncie rzeczy bowiem nawet lubię tę grę z rozmaitymi typami śmiesznych kijów i zabawną, odrobinę kanciastą piłeczką, którą należy - najlepiej jednym uderzeniem - wbić do mającego gdzieś w dali dołka. Niby dlaczego więc nigdy wcześniej nie recenzowałem produktu tego typu? A powiedzcie sami - co można napisać interesującego o wirtualnym golfie: że atrakcyjny audiowizualnie? Od zawsze tak jest - to jeden z głównych czynników ewentualnego powodzenia "golfów". Że odpowiada rzeczywistości? Nie, w to nie uwierzę, dopóki nie wezmę kija na podczerwień w dłonie. Zatem - co?

Może po kolei. Zacznijmy od tego, czym zwykli chełpić się twórcy: w jaki sposób na nowo oprawili tradycyjną bądź co bądź treść. Odpowiedź brzmi - bardzo akuratnie. Jest to bezsprzecznie jeden z najładniej prezentujących się golfików, jakie miały okazję oglądać moje oczęta! Fotorealistyczny teren wprawdzie pojawił się już czas jakiś temu, jednak w tym wypadku odtworzenie "course'ów" - trzech: Royal County Down (Irlandia Północna), The Lost City Golf Course (Sun City, Afryka Południowa) i Coeur D'Alene Resort and Golf Course (Idaho, USA) - naprawdę imponuje rozmachem. Widoczne jest wszystko - od rodzaju podłoża, po śmigające w powietrzu ptaki... Dobre wrażenie podtrzymują świetnie oddane efekty zmiany aury (nie wspominając o wietrze, którego siła "ciągu" ukazana jest na dwu wysokościach...) i oczywiście - raczej nieliczne, choć niewątpliwie zrobione znakomicie - efekty dźwiękowe. Do tych ostatnich bez wątpienia zaliczyć można prawdziwie profesjonalny komentarz zapewniany na bieżąco przez Petera Allissa i - niestety nieznanego mi bliżej, a więc anonimowego reportera-specjalistę z rodzaju tych, co to spędzają większość życia na polach golfowych. Ich to spostrzeżenia bardzo często pozwalają na dobór odpowiedniego do sytuacji sprzętu, czy nawet - w przypadku, gdy piłka znajdzie się on-green - nawet poprawnego kąta i siły uderzenia. No i niejako przy okazji są one naprawdę telewizyjne...

Komentarz jak to komentarz, dotyka bezpośrednio nie tylko zagrań, ale i samych zawodników. Ci natomiast to bez wątpienia śmietanka golfiarskiego świata: Tom Lehman, Colin Montgomerie (faworyt), Ian Woosnam, Vijay Singh, Dottie Pepper, Laura Davies, Jesper Parnevik i - the last but not the least - Mark O'Meara. Co ciekawe, twórcy Pro 18 - Intelligent Games weszli tak daleko w szczegóły, że oddany został za pomocą technik motion capture nawet osobisty styl gry i ruch postaci! Naturalnie wcale nie musimy ograniczać się i decydować na jedną z tych sław (choć może warto: chociażby po to, by "odrobinę" pozaniżać im statystyki ;)) - zawsze możemy wcielić się w nieznanego bliżej wielbiciela golfa (co ważne, możemy wybrać pomiędzy amatorem, który oprócz zaniżonych współczynników dysponuje również... niepełnym zestawem kijów; oraz - co zrozumiałe: nadętym sławą i umiejętnościami - profesjonalem), który to wielbiciel - co dziwne - ma dokładnie tę samą ksywę co my... :)

Jak widać, do tej chwili Pro 18 prezentuje się znakomicie i spokojnie może mierzyć się z największymi swej klasy. A jednak pozostaje Wam do przeczytania coś, co sprawia, że nie mogę ocenić go najwyższej jak to możliwe, coś, co, nie ukrywam, całkowicie zepsuło mi przyjemność gry na świeżym powietrzu, w otoczeniu głosów ptasząt i szmeru strumyka: sterowanie i niestety - praca kamer. Sterowanie to standardowy dla komputerowych golfów system "trzypunktowy" (choć możliwy jest do wykorzystania również autorski - "czteropunktowy"), w którym za pomocą wciśnięć klawisza myszy "ustawiamy" poprawność przyłożenia kijem w piłkę. Niestety - jak dla mnie - system ten (wiem, wiem - nie ma niczego lepszego) w niczym nie koresponduje z tym, co widoczne jest w relacjach tv - precyzją. No bo niby dlaczego przetrzymany o ułamek sekundy za długo klawisz myszy sprawia, że piłka nie leci w kierunku, jaki jej zawczasu wskazaliśmy? Trudno - jest jak jest i przy czułej myszy można pokusić się o zdobywanie pucharów. To znaczy: można byłoby, gdyby nie, po drugie, wspomniana praca kamer. Otóż bardzo często zdarza się, że nie widząc układu dołka (chodzi o cały obszar - od bramki startowej po rzeczywisty dołek), uderzamy wręcz na ślepo. I to jednak nie jest jeszcze najgorsze - tym, co irytowało mnie najbardziej, było fatalne ukazanie obszaru on-green, wtedy, gdy gracz zwykle używa puttera. Nie wiem, czemu autorzy zrezygnowali ze sprawdzającej się dotychczas w 99 procentach siatki terenu. Wprawdzie występuje tu jej namiastka, jednak tylko w postaci szachownicy z dwóch odcieni zieloności. Można również odwołać się do opcji oglądnięcia "greenu", jednak i to niewiele, jeśli w ogóle, pomaga. Innymi słowy: kompletnie nie widać rzeźby terenu i uderzenia wykonuje się "na słuch" - stosując się do podpowiedzi panów komentatorów. Ostatecznie stanęło na tym, że wolałem dokonać próby "zdołowania" piłki z 22 yardów niż 13 (przykładowo) stóp! I w gruncie rzeczy nie wiem, co byłoby, gdyby nie ostateczny "tap-in".

Czy w obliczu powyższego może dziwić fakt, że Pro 18 niedługo gościł na moim HDD? Nie sposób ukryć bowiem, że stał się on tylko jeszcze jednym tytułem w mojej kartotece "zawodowego gracza". W zasadzie szkoda: być może, gdyby nie mało zabawny dołek, ten golf stałby się czymś ponad. A tak, w sytuacji, gdy na każdy dołek trzeba przeznaczyć kilka uderzeń więcej niż te zaplanowane (stąd właśnie tytuł), cóż... Dołek za szóstym, więc: szóstka w dołku! ■

**Plusy:**
- doskonale odwzorowane efektowne trzy 72-dołkowe pola
- prawdziwy telewizyjny golf - zawodnicy i komentatorzy

**Minusy:**
- praca kamer - ukazanie "pola bitwy"
- nieczytelne menu

**Ocena: 6**

INFO

| | |
|---|---|
| D-ACTION | **Producent:** Intelligent Games Ltd. / Psygnosis |
| **Wymagania:** Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM, Cdx2, Win'95, DirectX | **Dystrybutor:** CD Projekt tel. (022) 8257121 |
| **Internet:** http://www.psygnosis.com | |

# Lamentation Sword

## Złorzecz i miaucz

**Tak to już jest, że dobre tytuły, które są w pewnym sensie unikalne, owocują powstaniem klonów. Z dość skromnego "Wolfensteina" poszła cała seria strzelanek FPP, od "Diuny" wywodzi się potężna i rozbudowana grupa RTS-ów i tak dalej. Przykłady można by mnożyć... ale ta reguła niekiedy zawodzi. Tak było w przypadku DIABLO, które (głównie chyba dzięki kampanii reklamowej) narobiło sporego zamieszania, choć w rzeczy samej gra okazała się dość cienka - przynajmniej dla pojedyńczych graczy. Sprowadzała się w zasadzie do dość prostego algorytmu - zejdź na n-ty poziom lochów, wyrżnij tam wszystko, co żywe i nieżywe, pozbieraj skrzętnie skarby i inne przydatne znaleziska, wróć przez teleport do wioski, odwiedź aptekarza i kowala, zamień znaleziska na przydatne leki i napoje, wróć na n-ty poziom i zejdź na poziom n + 1, gdzie znów dokonaj masowej rzezi... Ale, jako się rzekło, gra cieszyła się sporym powodzeniem.**

SIMKIN

I co? Klonów w zasadzie nie było. (Dziwne!) Czekamy na Diablo II. A tymczasem... Przedsiębiorczy ludzie postanowili wypełnić lukę na rynku i powstała gra LAMENTATION SWORD (w skrócie LAMESWORD). Stworzyli ją programiści z Kraju Kwitnącej Wiśni, a reszcie świata udostępniają ją dwie (skądinąd nieznane szerzej) firmy E2Soft i Trigger Soft. To, że jej autorami są skośnooocy potomkowie samurajów widać już podczas uruchamiania programu, kiedy to najpierw słyszymy jakiś głos, który na tle kreślonych niedbale pędzelkiem hieroglifów gardłowo i niezrozumiale zapowiada jakieś okropne nieszczęścia, a potem widzimy trójkę bohaterów kursu szybkiego kroju ludzi, skaczących niezwykle wysoko i oczywiście z przewrotami w powietrzu, do czego przyzwyczaili nas bohaterowie tamtejszych komiksów - ci bowiem nawet do wiejskiej wygódki wpadają po dwudziestometrowym wyskoku i trzech śrubowych obrotach z wyprowadzeniem cięcia na deskę. Co nie powinno nikogo dziwić, ponieważ w kraju, gdzie lada staruszek dogorywający na słońcu (o np. swojsko brzmiącym nazwisku Kisi Ogura) może się okazać mistrzem karate-do, ju-do, ping-pong czy żeń-szeń, trzeba się stale mieć na baczności.

Po kilkugodzinnym tłuczeniu w LAMESWORD doszedłem do wniosku, że mogę zupełnie śmiało na nowo zdefiniować słowo "zniechęcenie". Wiadomo powszechnie, że grafika i dźwięki są dwoma elementami, które rzutują na odbiór gry w sposób najbardziej ważki. Jeżeli one kuleją, to całości niewiele już pomoże. W LAMESWORD są żałosne - o ile grafika wzorowana na DIABLO może jeszcze ujść w tłoku, o tyle dźwięki (cztery różnie zapętlające się motywy - np. pohukiwanie sowy, ćwierkanie świerszcza...) powtarzające się na tej samej wysokości, mogą sprawić, że ręka sama zaczyna szukać noża. Narrator czyta zaś tekst, jakby był analfabetą (myślę, że to efekt przeróbki z japońszczyzny na amerykański angielski) i entuzjazmem godnym początkującego przedsiębiorcy pogrzebowego.

Grafika też nie poraża różnorodnością - teren już po paru minutach zaczyna nużyć monotonią formacji, animacja walki i rzucania zaklęć ma może ze cztery wersje ruchów, a postaci chodzą jakby połknęły kij od szczotki.

Gra nie zachwyca ani wymyślną fabułą, ani grywalnością (jakiś ZŁY demon oczywiście wyrwał się z zamknięcia, narozrabiał jak podpity zajączek na grzędzie kapusty i trzeba go powstrzymać od narobienia jeszcze większych szkód), a wszystko sprowadza się do tego, że łazi się, gdzie oczy poniosą (o czymś takim jak automaping twórcy oczywiście nie pomyśleli) i tnie potwory, które w dodatku są wzruszająco głupie. Al tych potworów sięga poziomu dna Rowu Mariańskiego. Oczywiście miło jest rżnąć skutecznie, ale już po kilkunastu minutach zrobiło mi się żal tych bestii, które na widok jatki, jaką wyprawiała moja drużyna ich kompanom powinny były wziąć nogi za pas... ale nie brały. Przez rozmaite stwory trzyosobowa drużyna przechodzi szybciej i łatwiej niż porcja zepsutego bigosu przez starą i niską babę.

Z dziennikarskiego obowiązku odnotuję, że gra ma możliwość zabawienie kilku graczy (tryb MULTIPLAYER), ale osobiście wątpię, by na tym zyskała - kiepskie danie pozostaje kiepskim daniem, niezależnie od tego, czy się je zjada samotnie, czy w towarzystwie. W sumie otrzymaliśmy produkt o lotności kowadła.

DEMO NA CD 05/98 CD-ACTION

**Plusy:**
- jeśli są, to nie zauważyłem...
- OK: niskie wymagania sprzętowe

**Minusy:**
- wszystko inne w grze

**Ocena:** 2

CD-ACTION

**Producent:** Lomax Software

**Wymagania:** Pentium 90, 16 MB Ram, Win'95/98

**Dystrybutor:** Lomax Software

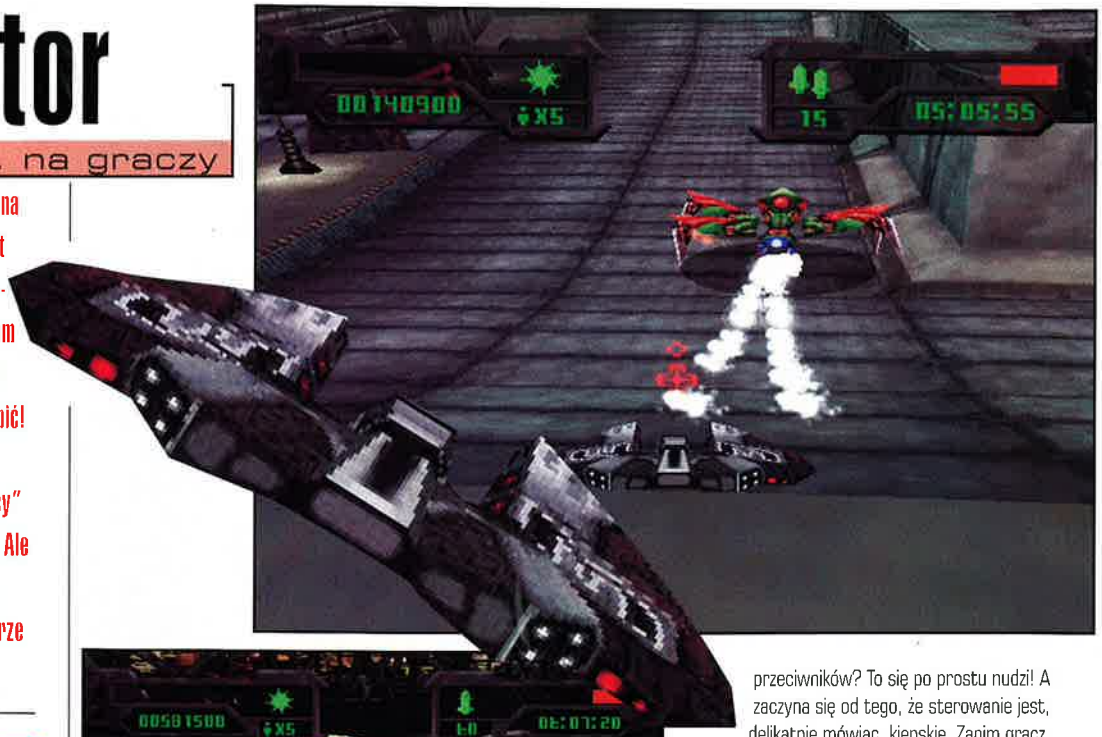
**Internet:** http://www.lomax-online.com/

INFO

# Eliminator

## Zabójcza broń... na graczy

**Panowie i panie... twórca takich hitów, jak na przykład znany z Amigi Shadow of the Beast odchodzi. Nie, żeby firma przestała istnieć - nie z tego. Jednak to, co ostatnio oferuje nam Psygnosis - wspaniały niegdyś - zasługuje tylko na jedno: kciuk opuszczony w dół. Dobić! Tj. za omawianą poniżej grę, bo jednak od czasu do czasu potrafią nas "psygnosisowcy" pozytywnie zaskoczyć (choćby Drakanem). Ale kiedyś nie zdarzało im się schodzić poniżej pewnego poziomu. Dziś - tak. A w Eliminatorze upaśli naprawdę nisko...**



YASIU

Nie ma w niej ani fenomenalnego dźwięku, czy uderzającej w oczy grafiki, znanej z wielu ich produkcji. Nie ma tu nawet grywalności, która nieraz ratuje nawet najgorzej wyglądające tytuły. Nie ma nic - a jedyny powód, dla którego warto pokazać komuś Eliminatora, to chęć do przekonania go, że czasem przyjemniej jest pograć na... grzebieniu.

Gra zaczyna się od intra, wyjaśniającego nieświadomemu jeszcze graczowi, że trafił do więzienia. Jedyną drogą, by się z niego wydostać jest skorzystanie z oferty armii i zajęcie się testowaniem eksperymentalnego pojazdu bojowego (swoją drogą idea z gatunku... hmmm). Przebycie całego "toru przeszkód" nagrodzone ma być oczywiście zwolnieniem z pudła. Do samego intra nic nie mam, przeciwnie - wydało mi się całkiem przyzwoite i dlatego zaczynając grać, czekałem na coś naprawdę ciekawego. Spodziewałem się wybuchowej, eksplodującej i krwistej strzelaniny, która urwie mi głowę przy samych nerkach. Tymczasem... Tymczasem wolałbym jednak zostać w tym więzieniu, tam się przynajmniej nade mną aż tak nie znęcali!

Wyobraźcie sobie bowiem, że po całkiem przyzwoitym intrze następuje szarobure (a raczej krwistoczerwone) menu, gdzie niewiele więcej możemy zrobić niż... rozpocząć nową grę. Do ustawiania nie ma zbyt wielu opcji. Są niby te najważniejsze, jak rozdzielczość i dźwięk, ale oprócz nich jest naprawdę niewiele więcej. No cóż - takie ograniczenie ze strony twórców jeszcze można przeżyć. Mogli przecież uznać, że ich gra jest tak wspaniała, że nikt już nie musi niczego w niej zmieniać, bo i tak będzie się podobać. Ale w wypadku Eliminatora tak nie jest... Całą grę można by streścić jednym krótkim, a mocnym słowem, którego nie użyję, bo nie wypada. Powiem za to: ZGROZA!!!

Takie gry mogły się podobać kilka ładnych lat temu - gdyby chodziły tak samo szybko na ówczesnym sprzęcie. Tymczasem pomimo tego Psygnosis serwuje nam w temacie - tak już wyeksploatowanym jak klasyczne strzelaniny - danie wyglądające i smakujące na dość przeterminowane, ale podgrzane w mikrofalówce, czyli ledwo ciepłe i wstrętne. Jedyne, co nie budzi we mnie chęci skorzystania z zapobiegliwie przygotowanego wiaderka, to chyba grafika i dźwięk. I nie zrozumcie mnie źle - to nie znaczy, że jest ona dobra! Nie - przeciwnie. Ale na zasadzie "jak na garbatego, to jest całkiem prosty", na tle ogólnej beznadziejności Eliminatora robi ona nie najgorsze wrażenie. Przy czym warto zauważyć, że choć engine korzysta z akceleratorów, to producenci zrobili wszystko, byśmy tego nie zauważyli. Z dużym powodzeniem zresztą. Nawet tak efektowne zwykle na akceleratorach eksplozje to nie to... Jak oni to zrobili, że zdołali schrzanić nawet to?!

Muzyka, niby całkiem przyzwoita, ale... jakaś "nie taka". Trudno mi powiedzieć, na czym to polega... w każdym razie nie ma w niej "powera". Naturalnie to kwestia gustu (ja swoją opinię przedstawiłem). Tym niemniej jest ona chyba najlepszym fragmentem gry. Po niej idzie grafika, a na szlachetnym, acz ostatnim, trzecim miejscu, mamy tzw. playability - czyli radocha grania i związana z nią "wciągalność" gry. Krótko mówiąc - mizerna jak anemik po poście. Trochę dłużej? Hmm... Ile czasu można robić to samo, mając do wyboru sztuk broni łącznie może pięć (w tym rakiety), niewiele więcej power-up'ów oraz przeciwników? To się po prostu nudzi! A zaczyna się od tego, że sterowanie jest, delikatnie mówiąc, kiepskie. Zanim gracz przyzwyczai się do pokręconej klawiszologii, minie trochę czasu... Nie mówiąc już o tym, że po opanowaniu jej do perfekcji i tak nie gra się zbyt wygodnie. Zresztą, nie będę marnował więcej słów...

Eliminator to produkcja, która powinna być dodawana jako bonus przy zakupie np. automatycznej kosiarki do zębów trzonowych czy innego Orbit-Treka, nachalnie lansowanego w rozmaitych Tele-Szopach. Wtedy, gdyby wspomniana kosiarka okazała się niewypałem, można by się wyżyć i zrobić z płyty z grą puzzle na tysiąc i jeden elementów. Jest wtedy szansa, że tak potraktowana gra mogłaby jednak dać nabywcy nieco radości... ■

W tej grze doluje wszystko, nawet grafika i muzyka.

**Plusy:**
- pudełko z ekologicznej tektury
- no dobra, pograć trochę można, jak się nie ma czegoś innego...
- wspaniały podarunek dla wroga!

**Minusy:**
- Jeśli jesteście zainteresowani, możemy wydać specjalny numer, gdzie opiszę to szczegółowo - 300 stron, 30 zł :))))

**Ocena: 2**

| | |
|---|---|
| D-ACTIO | **Producent:** Psygnosis |
| **Wymagania:** Pentium 133, 32 MB Ram, DirectX 6.1 | **Dystrybutor:** Psygnosis |
| **Internet:** http://www.psygnosis.com | |

INFO

# Wages of Sin

## Do dwóch razy

**John Blade nie mógł tak po prostu zapomnieć. Nawet wówczas, gdy robił dziesiątki innych rzeczy, a JC rysował mu plan kolejnego zadania, John wiedział, że Ona znowu odwiedzi go w nocy... w jego własnych snach. Elexis Sinclair zniknęła, ale jej obraz był równie żywy jak ona sama... niegdyś. Freeport tylko pozornie zostało uratowane. Dobrze zorganizowana i zdyscyplinowana armia mafijnego bossa Gianni Manero była gotowa, by przejąć schedę po SinTEK. Manero wiedział o U4, a co najgorsze, postanowił wykorzystać narkotyk do swoich celów. John Blade nie spodziewał się, że usłyszy jeszcze o Elexis. Zdziwiłby się jeszcze bardziej, gdyby wiedział, że istnieją nie całkiem ludzkie istoty, które odprawiają czarne msze przed jej posągiem...**

CZARNY IWAN

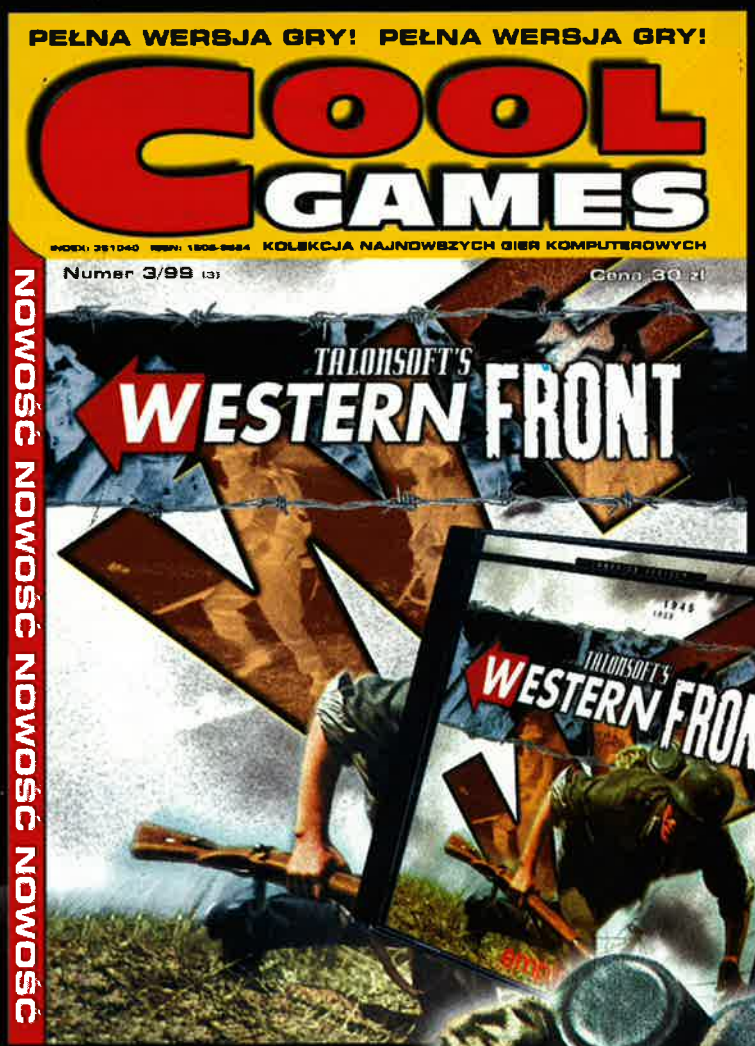
Już po premierze SIN okazało się, że gierа ma kilka bugów, dzięki którym bez patchy praktycznie nie da się jej odpalić. Dzięki takim zagraniom goście z Ritual Entertainment znacznie ostudzili zapał wielu graczy, chociaż pod względem finansowym ich dzieło i tak okazało się sukcesem. By jakoś wynagrodzić użytkownikom ich męczarnie, twórcy SIN zaserwowali im pakiet nowych, zupełnie świeżutkich misji do ich ulubionej gry. Oczywiście ta przyjemność i tak kosztuje, tyle że nieco mniej, a swoistym bonusem będzie ów patch, dzięki któremu SIN odpala się z mniejszym mozolem. Warto jeszcze nadmienić, że Wages of Sin działa wyłącznie z pełną wersją SIN, a więc jest kierowana jedynie do posiadaczy oryginalnej kopii gry. Ułamek story powyżej opiera się na "zapiskach" Johna Blade i na oryginalnym scenariuszu Wages of Sin. Zgadza się, John, tak jak poprzednio, smaruje w poplamionym zeszycie, który jest jego pamiętnikiem, a może i testamentem. Z tegoż właśnie dowiemy się, że Freeport zagraża nowe niebezpieczeństwo, które przyjdzie zneutralizować naszemu komandorowi sec-forces. Gdybyście nie dotarli do tej lektury, która znajduje się w pliku doc'owym na krążku - i tak się z nią zapoznacie dzięki intro, które wprowadza odbiorcę w nową intrygę. Mimo że pomysł nie jest szczególnie błyskotliwy, muszę przyznać, że w trakcie gry robi się bardzo ciekawie, a mówiąc jeszcze inaczej - gra wciąga po czubek ostatniego tłustego włosa na głowie.

Wages of Sin poraża przede wszystkim wymiatającym klimatem, który pozostawia w tyle Quake 2 (przypominam, że obie gry są oparte na tym samym engine...) i zbliża się do Unreala. Kiedy zjechałem do podziemi, gdzie było ciemno jak w przysłowiowej d***, w łapie jedynie słaba latarka, a na granicy widoczności przemykały jakieś cienie.... autentycznie zjeżył mi się jedyny włos na głowie. Gdzieś w pobliżu słychać uderzające rytmicznie w skałę spadające krople. Zupełnie z tyłu budzi się bulgoczące, wściekłe warknięcie. Czyjeś pazury skrobią po ścianie. Rysowanie paznokciem po tablicy wydaje się przy tym odgłosie rozkosznym dźwiękiem. Nerwowo omiatasz promieniem latarki wszystkie pokryte pajęczyną i pleśnią kąty. Trafiłeś tylko na ochłap jakiegoś poszarpanego mięsa i osmaloną ścianę z tyłu... O Boże! Ktoś tu jadł! A to mięso to...

U dołu:
**Reksio do nogi!**

Po lewej:
**Strzeżcie się w grze (i nie tylko) eleganckich panów w krawatach!**

# Zachodnia gra za 30 zł!? Cool!



W marcu pełna wersja nowej gry Western Front.
Jak zawsze instrukcja po polsku, poradnik, tipsy.
Wszystko oprawione w plastik!

Trzeci numer czasopisma Cool Games już w sprzedaży.
Szukaj w kioskach i EMPIKACH na terenie całego kraju.

Możesz dostać też:

## Dorwij swój egzemplarz i w nogi!

Uwaga! Zamów sobie prenumeratę.
Wpłaty: 25 zł za jeden numer.
Konto wydawnictwa SoftPress:

Bank Śląski Katowice S.A.
Oddział Warszawa
10501025-2211360553

Redakcja Cool Games
55-080 Kąty Wrocławskie
Ul. Nowowiejska 5
tel.0601 857583

TALONSOFT

Cóż, takie smakowite sytuacje zdarzają się praktycznie na każdym kroku. Atmosfera ciągłego zagrożenia. Przytłaczające, mroczne lokacje, które wykonano nie tylko starannie, ale i bardzo pomysłowo - to wszystko atuty Wages of Sin. Chłopcy z Rituala ubrali w formę swoje najbardziej pokręcone wizje, dzięki czemu po wizycie w WOS czułem się jak pensjonariusz ze szpitala bez klamek na gigancie. Przykłady można by mnożyć. Bardzo apetycznie wygląda pewien zarażony U4 grubas. Facet strzela do Johna z shotguna, ale można np. odstrzelić mu łapę. W tym momencie przenosimy się na plan zdjęciowy Obcego. Że co?! No to popatrzcie: grubas nagle zaczyna dziwnie charczeć, łapie się na szyję, wywraca oczami itd. Z ciekawości podszedłem, a wówczas na Johna posypały się kilogramy flaków. Grubas po prostu pękł, a z jego wnętrzności wynurzył się pasożyt, który błyskawicznie przyssał mi się do facjaty. Można powiedzieć, że krew odpłynęła mi z twarzy. :)

Wages of Sin to dokładnie 17 bardzo rozbudowanych, dość trudnych etapów. Są to rzeczywiście "żywe" światy, z takimi świetnymi lokacjami jak Manero's Casino Hotel, The Shipyard czy Mutation Research Facilities. W muzeum chodziłem po kolejnych salach po prostu z ciekawości! Zwyczajnie oglądałem wystawę, a niektóre pomysły z kolorowymi obrazami i oświetleniem mam zamiar wcielić w domu. Gdzie indziej znowu penetrujemy kolejne piętra domu Manero. Dziesiątki pokoi z czającymi się wszędzie gorylowatymi ochroniarzami przypomina jak żywo akcję w Rainbow Six. Oczywiście trafiają się również pewne, dość drobne na szczęście, niedociągnięcia. Gdy zastrzelimy kolesia przy ścianie, pojawi się na niej efektowna, czerwona plama. Jeżeli jednak delikwent będzie stał w miejscu, gdzie ściana nie jest jednolitą płaszczyzną (np. róg), zdarza się, że tekstura zawiśnie pod jakimś nieprawdopodobnym kątem. Nie do końca wygodne i przyjazne jest również otwieranie szaf, drzwi i szuflad. Bardzo często trzeba próbować kilka razy. Rozwiązaniem jest ustalenie właściwej odległości, ale szkoda, że taka rzecz nie jest intuicyjna.

W Wages of Sin pojawiają się również nowi przeciwnicy i pukawki. Dwanaście nowych postaci oraz bossowie sprawiają, że broń praktycznie nigdy nie stygnie nam w dłoniach. Najważniejsze jest to, że znacznie poprawiono AI wrogów. Oprócz tego, że kolesie potrafią skradać się nam za plecami, by przyłożyć pukawkę do potylicy Johna, z upodobaniem wykorzystują również wszystkie przeszkody terenowe (dzięki którym mogą się skryć). Co prawda, w SIN również o to dbali, ale teraz robią to po prostu lepiej. Miałem naprawdę spory ubaw, obserwując kolesia, który wystawia główkę zza pudła, oddaje kilka strzałów i ponownie się chowa. Za drugim razem spróbował już jednak strzelić z boku, a spodziewałem się go ponownie z góry. Oczywiście gros przeciwników to jeszcze bardziej obrzydliwi mutanci, których charakterystyki wywołałyby u was odruchy wymiotne, więc je pominę. W każdym razie mięso do szatkowania jest. Podano je bardzo atrakcyjnie, przybrano odpowiednimi odgłosami, natomiast degustację pozostawiam wam. Smacznego!

U góry:
**Kochanie! Dzisiaj sam sobie robisz obiad!**

W arsenale Johna Blade pojawiło się również kilka nowych pukawek oraz dodatkowego sprzętu. Zacznijmy od gadgetów. Bardzo pomocna okazuje się latarka (jest ograniczona żywotnością baterii, więc trzeba ją oszczędzać), ale jeszcze bardziej ucieszycie się z noktowizora. Oprócz wyraźnie widocznych sylwetek przeciwników, czujnik mierzy również odległość do celu. Pewną nowością są liny, po których będzie trzeba się wspiąć (swoją drogą jest to trochę trudne). John może się też huśtać na nich, jak Tarzan. Przekonacie się jeszcze, że ta umiejętność okaże się bardzo pomocna.

Dotychczasowy arsenał pukawek został wzbogacony o kolejne siedem modeli. John w swym pamiętniku podnieca się przede wszystkim niepowtarzalnym Plasma Bow. Jest to rodzaj kuszy na pociski dużej mocy. Ponieważ po osiągnięciu celu uzbrajają się jeszcze przez chwilę, nie jest to broń zaczepna. Jednocześnie jednak jej stosunkowo mały zasięg predestynuje ją do takich właśnie zastosowań. W sumie Plasma Bow jest bronią dość niepraktyczną. Znacznie bardziej optymistycznie wyglądają Concussion Gun czy Flamethrower. Szczególnie miotacz płomieni zasługuje na uznanie i szacunek. Bardzo szybko posyła na deski zwęglone resztki najsilniejszych przeciwników. Niestety, jego skuteczność ograniczono krótkim czasem działania (również "amunicję" do tego palnika nie jest łatwo znaleźć). Poćwiczcie także ze Stinger Pack. Te niewielkie rakietki niosą ze sobą śmiertelny dla większości wrogów ładunek emocji. Poza tym, pukawka całkiem fajnie wygląda.

W opcji multiplayer i tylko w niej będzie można użyć Guided Missile. Jest to ulepszona wersja Rocket Launcher. Praktyczna i skuteczna - czego można chcieć więcej? Odnośnie multiplayera nasuwa mi się jeszcze kilka refleksji. Jeżeli tylko możecie, koniecznie zagrajcie w multi. Tak pokręconych lokacji jeszcze nie miałem okazji oglądać. Szczególnie wymiatająca jest jedna, gdzie można biegać po wszystkich ścianach!

Oczywiście pełno tu schodów i drzwi. Niekiedy wpadamy w drzwi, które mamy pod nogami. Innym razem nie możemy do nich doskoczyć, bo są na suficie! Kiedyś taki świat wykreował już Freddy Kruger, ale co innego oglądać coś takiego na filmie, a zupełnie inaczej samemu uczestniczyć w psychodelicznej wizji...

Kiedy dostałem płytkę z Wages of Sin, obawiałem się nieco, że będą to zrobione na siłę etapy, które jedynie rozmyją dobre wrażenie, jakie miałem po SIN. Okazało się jednak, że WOS to niemal zupełnie nowa gra. Dynamiczna akcja, którą budują również ciekawe filmy pomiędzy etapami, wspiera się na świetnej realizacji misji. Zarówno pod względem wizualnym (ach, ten 16-bitowy kolorek), jak i dźwiękowym nie można wiele jej zarzucić. Najfajniejsze jest chyba to, że Wages of Sin potrafi zaskakiwać. Gdy okazuje się, że można wsiąść i pojechać spychaczem lub wózkiem widłowym, serce samo zaczyna przyspieszać, a oddech staje się chrapliwy jak u robotnika drogowego z 30-letnim stażem. Grając w Wages of SIN, nie sposób się nudzić, a czas spędzony na zabawie umyka z zatrważającą szybkością. Ta giera jest po prostu piekielnie grywalna. I o to chodzi!

Plusy:
- Mnóstwo dobrych pukawek
- niezłe story
- dobra grafika
- powalająca grywalność

Minusy:
- Kilka drobiazgów

Ocena: 9

| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** Ritual Entertainment/Activision |
| **Wymagania:** P166 32 MB RAM WIN 95,98 3Dfx | **Dystrybutor:** LEM tel.(022) 6428165 |
| **Internet:** http://www.www.activision.com | |

INFO

# Zero Critical

## Krytyczna zerówka, ale bliżej szóstki

**Proszę w żadnym wypadku nie sugerować się tytułem. Nie będzie mowy o rozszalałych przedszkolakach z "zerówki", którzy w jakiś sposób zasłużyli sobie na określenie "kr(e)ytyczni". Mowa będzie o cieplutkiej jeszcze przygodówce Zero Critical, wyrzeźbionej przez Bethesda Softworks (ekipa odpowiedzialna za Red Guard). Swoją drogą będę chyba musiała szepnąć słówko na ucho wyższym władzom, co by od czasu do czasu łaskawie mi podrzucili cosik związanego z akcją, a nie wciąż te same giery adventure, które wymagają w najtrudniejszych sytuacjach refleksu gorszego niż u szachistów.**

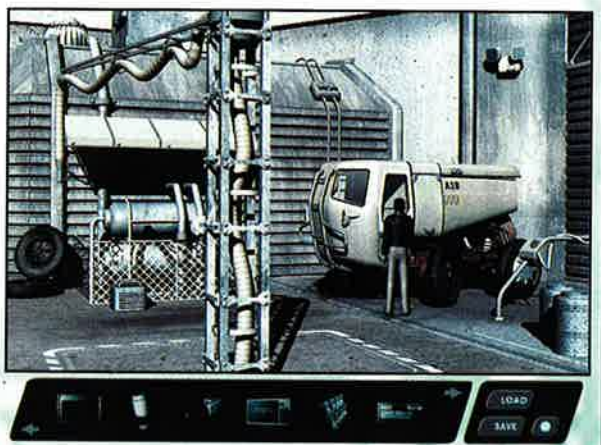
JASPIN

Przygodówki, niestety, cieszą się tego typu sławą, jednak znalazłoby się parę tytułów, które niczym oszlifowane kamienie szlachetne, błyszczą i wyróżniają się z masy im podobnych (chociażby The Secret of Monkey Island III). Critical Zero niestety trudno zaliczyć do tejże "elity". Jednak znajdzie się kilka cech, dzięki którym warto zasiąść do gry i poświęcić jej kilka "machnięć mychą" przez parę wieczorów. Od pierwszego uruchomienia rzuca się w oczy grafa - lecz w tym drugim, negatywnym, znaczeniu. Wydaje się, że screeny wykonano systemowym Paintem, ewentualnie okrojonym Paint Shop Pro 1.0, a co gorsza - paleta kolorów wykorzystana w grze niewiele przewyższa standard RGB... Prostota grafiki być może tak bardzo nie drażniłaby oczu, gdyby nie wspomniane barwy. Na początku wydawało mi

się, że cierpię na postępujący daltonizm albo mam ukrytą wadę wzroku, która przy giercowaniu w tę przygodówkę wyszła na jaw!

Wszystkie odcienie szarości, bieli oraz czerni można podziwiać, grając w Zero Critical, a kolorki jedynie od czasu do czasu przemykają przez ekran, by po chwili zmienić się we wspomniane barwy. I nie można tego zwalić na karb rzeczywistości, w której przyszło nam kierować głównym bohaterem. Jak tutaj nie krzyknąć ze wzburzeniem na widok śladów czarnej (!) krwi albo szarych włosów rozmówcy, bynajmniej nie w zaawansowanym wieku...

Rzeczywistość giery oraz jej lokacje idealnie dopasowują się do tychże szarości (chociaż ich występowania wcale nie pochwalam), a gracz od pierwszego rzutu okiem wie, że sytuacja do wesołych nie należy. Jako początkujący agent organizacji ITC, gracz ma zbadać, jakie czynniki wywołały wybuch szaleństwa u jednego z naukowych pracowników sponsorowanej instytucji i czy konieczne było jego zastrzelenie. Czyli, ogólnie rzecz ujmując, mamy wszystko, co w porządnej przygodówce powinniśmy znaleźć: zbrodnię, tajemniczy, przez wszystkich ukrywany projekt badawczy, rozmówców, którzy dwoją się i troją, aby cokolwiek ukryć przed naszym



bohaterem oraz ciało delikwenta w lodówce (innego miejsca nie było). Problemów do rozwiązania jest dość sporo i od pierwszego kroku stajemy przed koniecznością samodzielnego (niekoniecznie zgodnie z prawem) otwierania sobie drzwi różnych laboratoriów, do których dostępu niestety oficjalnie nie uzyskaliśmy. Stopniowe przedzieranie się przez gąszcz zagadek jest akurat w tej przygodówce dość dobrą zabawą na przyzwoitym poziomie. Można poczuć się jak detektyw z prawdziwego zdarzenia, do którego większość przesłuchiwanych odnosi się z wymuszoną życzliwością i ogromnym dystansem.

Niestety, owa pozytywna cecha zostaje zabita, stłamszona, zmiażdżona przez arcyliniową fabułę. Miejscami do wykonania dużego, siedmiomilowego kroku w śledztwie brakuje krótkiej rozmówki na jakiś pozornie nieistotny temat z którymś bohaterem. I choć już dawno wiemy, "o co biega" - bez tego dialogu się nie obędzie. I nie ma apelacji! Przeprowadzanie rozmów również pozostawia wiele do życzenia i przypomina stare, dobre przygodówki (te (niemal) wyłącznie w trybie tekstowym, bez grafiki). Na ekranie uwidacznia się twarzyczka dyskutanta oraz tekst, jaki wypowiada, a po nim ewentualnie możliwe do wykorzystania kolejne kwestie. Niestety, wszyscy w gierze są niemi i nie potrafią wydać ze swych krtani najcichszego

U góry:
**Daleko mu do faceta w czerni, ale i tak niezłe sobie radzi.**

głosu. W dobie CD-Romów jest to co najmniej dziwne, bo miejsce na sample rozmów jest... Natomiast taktyka gadania, którą jesteśmy zmuszeni zastosować w grze, znana jest naszym niegdyś grającym na lampowych komputerach pradziadkom. Wystarczy, że z danym bohaterem obgadamy wszystkie możliwe tematy, jakie komputer nam podsuwa i systematycznie będziemy wracać, by sprawdzić, czy przypadkiem nie pojawiły się nowe kwestie do dyskusji.

Sporym plusem jest za to fakt, iż w magicznym urządzeniu bohatera zostają zapisane wszystkie przeprowadzone rozmowy i gracz w każdej chwili może sprawdzić, przypomnieć sobie cichaczem podany przez któregoś pracowników kod dostępu do enigmatycznych urządzeń laboratoryjnych, czy też odświeżyć pamięć i być może wyłapać wcześniej pominięte istotne wiadomości. No, ale takie rozwiązanie jest już znane od wieków... Na szczęście autorzy nie poskąpili nam muzyki w formacie audio, która odpowiednio zróżnicowana nie pozwala ani na chwilę odetchnąć głośnikom i karcie dźwiękowej.

Co jeszcze? Miejscami denerwował mnie brak możliwości określenia szybkości poruszania się bohatera, który niekiedy chodził w tempie co najwyżej ślimaczym. Na szczęście laboratoria należą do tych mniejszych i w miarę szybko można się przez nie przedrzeć do jakiejś istotnej lokacji.

Zero Critical nie wprawiła mnie w bezgraniczny zachwyt, ale i też z drugiej strony nie odrzuciła od siebie na tyle daleko, abym po jakimś czasie nie miała chęci do niej wrócić i kontynuować zapoczątkowanego śledztwa. Istnienie denerwujących wstawek jest niezaprzeczalne, jednak ogólnie giera wciąga i wywołuje raczej pozytywne wrażenie - mimo występujących braków w fabule, grafice oraz drobnych technicznych usterek. Dlatego radziłabym nie nastawiać się na super hicior, lecz na przyjemną, nieco ślimaczącą się gierkę na średnim poziomie. Powiedzmy, coś dla początkujących fanów tego gatunku, nie dysponujących zbyt mocnym sprzętem. ■

Plusy:
- niezła muzyka
- ciekawe zagadki
- zabawa w detektywa

Minusy:
- przedpotopowa grafika
- chroniczny brak kolorów
- niemi bohaterowie
- liniowość fabuły

Ocena: 6


Producent: Istvan Pely

Wymagania: Pentium 75 MHz, 16MB RAM, CDx4, SVGA

Dystrybutor: Bethesda Software

Internet: http://www.bethsoft.com

INFO

# Battle of Britain

## Bomby, bomby na Anglię!

**Tak brzmiał refren popularnej niemieckiej piosenki wojskowej z okolic roku 1940. Można powiedzieć, że był to hit na ówczesnej faszystowskiej liście przebojów. :) Czy gra (strategia) rozgrywającą się w tamtym okresie i bezpośrednio związana z opisywanymi w owej pieśni wydarzeniami również ma szanse zająć wysokie miejsce tak w sercach graczy, jak i na liście najlepiej sprzedawanych gier? Przekonajmy się...**

MAC ABRA

Jeśli gra nazywa się "Battle of Britain" i dzieje się w czasie II wojny, to trzeba chyba spaść z Księżyca, by nie wiedzieć, czemu jest poświęcona oraz gdzie i kiedy rozgrywa się jej akcja. Churchill i jego słynne "jeszcze nigdy tak wielu nie zawdzięczało tak wiele tak nielicznym", dywizjon 303, Spitfirey, Hurricane, grzechot kaemów i działek, płonące samoloty - te skojarzenia nasuwają się same. Nie będę więc obrażał Waszej inteligencji wprowadzeniem w jej realia. Zaznaczę za to, że gdy ujrzałem nazwiska twórców BoB, żywiej zabiło mi serce. A dlaczego? Otóż (mówię o tym do znudzenia...) moją NAJ- NAJ- NAJ-najukochańszą strategią jest Steel Panthers (grać w kółko 4 lata w jedną grę - to trzeba mieć świra na jej punkcie!). A stworzyli ją ci sami ludzie, co omawianą właśnie Battle of Britain. Już to nastawiło mnie bardzo pozytywnie - sami rozumiecie...

U dołu:
**Gra ta na pewno ucieszy najbardziej wymagających fanów strategii... Ale chyba wystraszy pozostałych.**

Pierwsze zaskoczenie miało miejsce zaraz po uruchomieniu gry. Nagle huknęła dziarska muzyczka, która wprawdzie dużo bardziej kojarzyła mi się z filmem typu Conan Barbarzyńca niż uczciwą turową strategią... ale ogólnie warta była nadstawienia uszu i miała swój klimacik. Czyli - zaskoczenie na plus. Zaskoczeniem in minus było za to dostarczenie nam przez dystrybutora gry w wersji bezinstrukcyjnej (tj. sam CD). Na początku machnąłem na to ręką, bo co tam instrukcja dla kogoś, kto w swej karierze grał w setki gier (tak, tak...) i dziesiątki strategii. "Nie ma na świecie takiej rury, której nie można odetkać" - zanucilem sobie beztrosko. Po chwili jednak okazało się, że są takie rury. Tj. są takie, które można wprawdzie odetkać, ale z dużym wysiłkiem i... nie do końca. Dlatego - drogi czytelniku - jeśli należysz do tych, którzy w soft zaopatrują się u ludzi na giełdzie (i nie mam tu na myśli stoisk legalnych dystrybutorów), to wiedz, że zakup pirackiej wersji BoB jest dla Ciebie absolutnie nieopłacalny. Szybko przekonasz się, że pieniądze zaoszczędzone na zakupie legalnej kopii nie wynagrodzą ubytku zdrowia, nerwów i czasu poświęconego na żmuuudne rozpracowanie tej gry metodą "po omacku"!

Czy to oznacza, że BoB jest diablo skomplikowana? I tak, i nie. Tak - bo JEST trudna, bez dwóch zdań. Nie - bo sam znam parę gier (choćby nawet aktualnego pracodawcy twórców BoB, czyli Talonsoftu), które są BARDZIEJ złożone i rozbudowane, a jakoś to nie przeszkadza w grze. Cały dynks polega jednak na tym, że BoB jest... inna. Oparta na innych zasadach, wymagająca innego podejścia, akcentująca inne elementy niż typowa strategia. (To zresztą wynika poniekąd z samych jej założeń.) Wyjaśnię to poglądowo. W klasycznej strategii, rozgrywającej się gdziekolwiek (byle na lądzie), niezależnie od tego, czy dysponujemy dywizjami czy plutonami i czy akcja ma miejsce w XVI czy XXVI wieku, wprawny gracz, zerkając po raz pierwszy na planszę, widzi od razu znajome elementy: aha, tu mamy linię frontu, tu centrum naszych sił, tu skrzydła, tu ładne wzgórze, za którym można ukryć odwody, tu doskonałe stanowisko dla artylerii... A i na panelu sterowniczym szybko odnajdzie znajome mu opcje. W BoB sprawa wygląda zaś zupełnie inaczej. Nie ma czegoś takiego jak linia frontu - frontem jest cały obszar gry. Nie ma centrum, nie ma skrzydeł! Akcja rozpada się na dziesiątki rozmaitych epizodów, rozgrywanych jednocześnie (lub niemal jednocześnie), o trudnej do określenia skali ważności. Nie wiadomo, czy w danym momencie jesteśmy w centrum wydarzeń, czy na jego peryferiach. A jeśli wiadomo - to sytuacja może diametralnie zmienić się w kilkadziesiąt sekund (dosłownie!). Ogólnie mówiąc: gracz ma wrażenie ogólnego początkowego chaosu (a że to pozorny chaos, to już inna sprawa, ale o tym przekonujemy się sporo później). Ludziom "otrzaskanym" w strategiach powiem tylko tyle, że grą, z którą kojarzy mi się, nie wiedzieć czemu, bo podobieństwa są raczej wątłe, Battle of Britain, jest... Harpoon. Wystarczy?

Wspomniałem już, że nie miałem instrukcji, której brak jest bardzo boleśnie odczuwalny, że w związku z tym panel sterowania, choć w sumie przyjazny, wydawał mi się na początku równie zrozumiały jak tekst zapisany chińskimi ideogramami. Zapragnąłem więc zacząć od czegoś możliwie skromnego. Może tak tutorial? Hm - nie ma. No to może jakaś mała solowa misyjka? Powiedzmy, że... ups, też nie ma!!! Na szczęście okazało się, że nie jest tak źle. Grając tak Niemcami, jak i Anglikami, mamy do wyboru

dwie grupy kampanii: historyczną, rozgrywaną w 1940, i fikcyjną, na zasadzie "a co byloby gdyby... Niemcy rozpoczęli bombardowania strategiczne Anglii" w roku 1941. Każda z grup zawiera kilka misji - od "all", poprzez miesięczną, tygodniową, aż po kampanię trwającą zaledwie (?) jeden dzień. Więc od biedy można tę ostatnią potraktować jako misję solową. (Ale tylko od biedy.) Do tego dochodzą jeszcze opcje gry w multiplayerze.

Powiedzmy sobie co nieco o grafice i dźwięku. Cóż, strategie też idą z duchem czasu, zatem możemy zapomnieć o siermiężnych mapkach w 256 kolorach itp. BoB oferuje nam mapę w 16-bitowej palecie barw (co widać!). Więcej - tę mapę można niemal dowolnie zoomować! I nagle zamiast jakiegoś kleksa czy krzyżyka na ekranie widzimy miasto - ba, nawet pojedyncze fabryki, lotniska mosty itp. Wrażenie - nie powiem, mocne. Wszelako dodajmy jednak, że nie ma to specjalnego wpływu na samą grę (no, może poza ocenianiem "na oko" skuteczności bombardowań). Do tego dochodzą ladnie odtworzone chmury (i wbrew pozorom nie są one dekoracją - warunki atmosferyczne mają spory wpływ na rozwój akcji gry!). Panele, gdy już się ogólnie zapoznamy z grą, cieszą oko swą funkcjonalnością, choć wykonane są z pewną, nadmierną chyba, spartańską prostotą. Ale to i dobrze, tu liczy się pragmatyzm. Nie żałowano za to dokumentalnych sekwencji wideo. A i muzyka oraz efekty mieszczą się w całkiem przyzwoitej średniej.

Natomiast AI komputer (przynajmniej takie są moje odczucia) wyrasta sporo powyżej średniej. Wnioskuję to z druzgoczących klęsk, jakie zadał mi komputerowy gracz, tak grając Niemcami (sam Hitler wyzwał mnie od ostatnich ["you schweine!!!"] gdy zobaczył mój wynik), jak i Anglikami. Na szczęście po jakimś czasie (nie ukrywajmy - blisko tydzień minął...), ucząc się na swych błędach, zdołałem nawiązać wyrównaną walkę, no ale fakt jest faktem. Inna rzecz, że sytuacji ludzkiego gracza nie polepsza fakt, że akcja na mapie rozgrywa się bardzo szybko; wystarczy, by o doslownie 15-20 sekund spóźnić się z poderwaniem odpowiedniego dywizjonu w powietrze... A w końcu mamy jedną parę oczu i rąk! Ponadto łatwo się zgubić w klębiącym się np. nad Londynem tłumie samolotów (z których większość reprezentuje eskadry i dywizjony). Bądź tu mądry - który z nich to dywizjon, a który to uszkodzony "samotny jeździec", ostatkiem sił ciągnący do lotniska (często zresztą bez powodzenia). Które z jednostek są świeże i wypoczęte, pełne energii, paliwa i amunicji - a które zaś powinniśmy czym prędzej odesłać do domu, by - prawie bezbronne - nie padły łupem wrogich myśliwców... Oj, nie ma tu gracz łatwego życia, nie...

Co więcej, udziwnione jest też rozgrywanie samej gry. Do tej pory mieliśmy dość klarowny podział: strategie rozgrywane są w turach, RTSy - live. BoB stara się zaś pogodzić oba założenia. Obóz akcja rozgrywana jest w turach (gdzie każda tura = 1 dzień), ale akcja w ich obrębie dzieje się... w czasie rzeczywistym! (Co nie oznacza, że nasza 1 minuta odpowiada "ich" minucie - czas w grze płynie szybciej!). Dziwne? Dziwne, i mocno męczące, bo jeśli jednocześnie leci w naszą stronę kilka niemieckich grup bombowych (i to zwykle po różnych stronach ekranu), to naprawdę ręce same zaczynają się trząść, a do serc wkrada się zwątpienie. Jeśli taki właśnie był zamysł autorów (oddanie beznadziejności sytuacji angielskich dowódców, usiłujących "zatkać" kilkuset myśliwcami niemal cały obszar Wyspy) - no to wyrazy uznania, wyszło idealnie! Producenci zresztą bardzo się chwalą (nawet na pudelku) swym "unikalnym połączeniem elementów RTS i strategii"; ja jestem jednak sceptycznie nastawiony do tej innowacji...

No dobra, ale co właściwie robimy w grze? Sprawa jest prosta jak lufa 20 mm działka! Jako Niemcy rzucamy bomby na Anglię, jako Anglicy robimy wszystko, by do tego nie dopuścić. Angole są punktowani za niszczenie niemieckich wypraw, Niemcy - za strącone angielskie myśliwce i skuteczne ataki na wyznaczone cele. (I to o każdej porze dnia i nocy!) Cele zaś bronione są przez działającą automatycznie artylerię p/lot rozmaitego kalibru, jak również balony zaporowe. A także przez dywizjony Hurricane'ów, Spitfire'ów, Blenheimów, Gladiatorów, Defiantów, Whirlwindów... Te już sami podrywamy (zaalarmowani wieściami ze stacji radarowych, monitorujących kanał La Manche). Możemy posłać tak eskadrę (3 samoloty), jak i cały dywizjon, wyznaczyć im cel i... (fajny pomysł!) taktykę ataku: np. atak czołowy, od tyłu, czy też metodą "uderz (z boku) i chodu", jak też to, czy mają koncentrować się na myśliwcach, czy bombowcach. Z kolei sterując Nim sami, wyznaczamy cel uderzenia, rodzaj i model samolotów, jakie wezmą udział w misji, trasę przelotu, wysokość lotu, cele pierwszo- i drugoplanowe. Wysyłamy też misje rozpoznawcze, nękające etc. Naturalnie wszystko jest dużo bardziej skomplikowane niż to streściłem - ale nie będę Was męczył szczegółami. Kto jest zainteresowany, kupi grę i sam się przekona, zaś nie zainteresowanych taka wyliczanka zwyczajnie znudzi.

U dołu: Prawda, że spory młyn?

Powracając do pytania zadanego we wstępie - czy BoB trafi na listę przebojów? Hm, jeśli istnieją osobne listy dla strategii, to zapewne tak, gdyż gra jest na tyle oryginalna, że bez problemu wybije się z tłumu. (Na ogólny Top 10 czy Top 50 raczej nie należy liczyć...) Wszelako jej (chyba nadmierne) skomplikowanie i odchylenie w kierunku maksymalnego urealnienia (kosztem grywalności), jak również kilka niedopracowanych elementów sterowania sprawia, że ja osobiście oceniam ją bez nadmiernego entuzjazmu. Gra jest całkiem w porządku, zgoda; ale brak jej tej "iskry bożej", która czasem przeskakuje z monitora w oczy gracza. BoB zaciekawia - ale nie fascynuje. Program został ewidentnie zrobiony z myślą o tych najbardziej wyrafinowanych fanach strategii. Jeśli się do nich zaliczasz - fajnie, będziesz miał zajęcie na długie wieczory. Jeśli nie... hm, radzę zainteresować się czymś bardziej tradycyjnym. ■

**Plusy:**
- oryginalność
- złożoność i realizm
- sekwencje wideo i muzyka
- klimat (szczególnie gdy gramy Anglikami)
- misje historyczne i fikcyjne

**Minusy:**
- brak tutoriala i misji solowych
- gra wyłącznie dla zaawansowanych strategów
- młyn na ekranie, w którym łatwo się pogubić
- tury i czas rzeczywisty naraz?!

**Ocena: 7**

**INFO**

| | |
|---|---|
| **Wymagania:** P-75, 16 Mb Ram, CDx4, Win95/98, DirectX | **Producent:** TalonSoft/Take 2 |
| **Internet:** http://www.talonsoft.com | **Dystrybutor:** Optimus SA tel. (018) 4440562 |

# Symbiocom

## Wszczepy dla krzepy

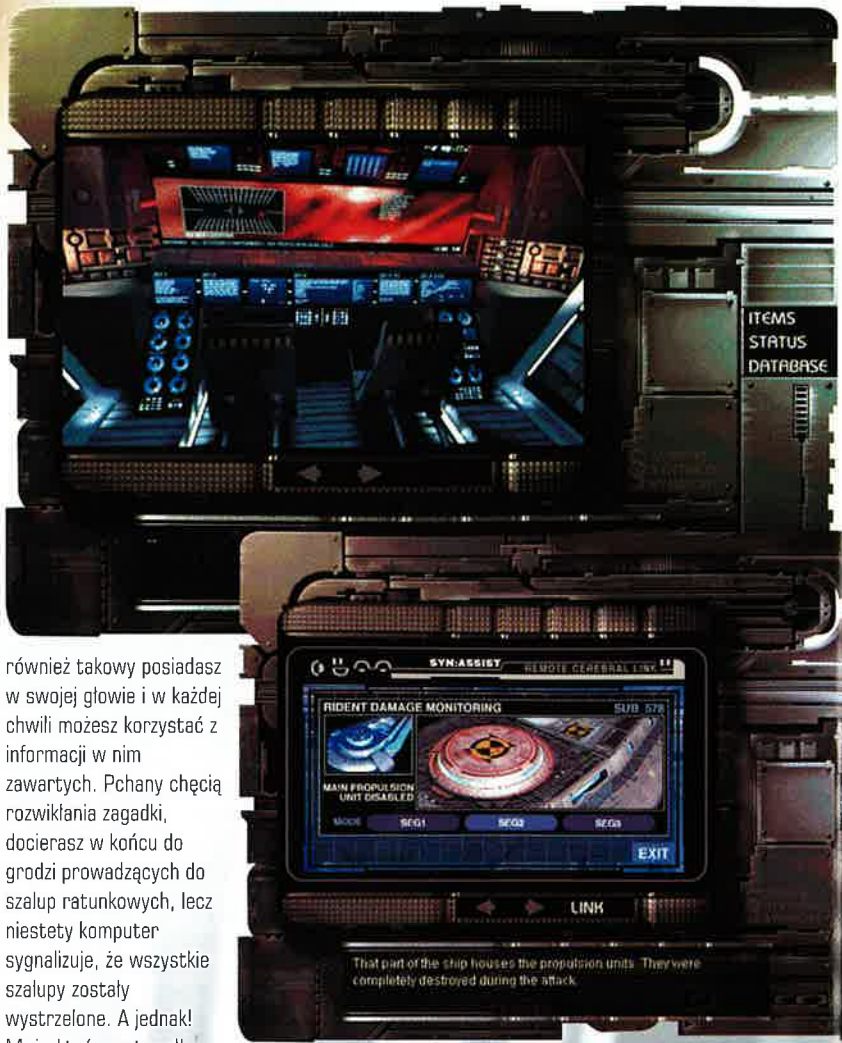
**Pozaziemski statek pasażerski klasy B - L.S.T. Rident, zostaje zaatakowany przez dwa tajemnicze statki międzygalaktyczne. Zniszczeniu ulega znaczna jego część, a tajemniczy agresor znika w gęstej kosmicznej mgle. To, co zdarzy się chwilę później, zaprowadzi Was wprost do centrum międzygalaktycznego spisku, w który zaplątana jest największa korporacja we wszechświecie...**

MR JEDI

Akcja zaczyna się w momencie, gdy budzisz się na pokładzie L.S.T. Rident i stwierdzasz, że... jesteś tutaj jedyną żywą istotą. Cała załoga zniknęła w tajemniczych okolicznościach, zostały tylko strzępki informacji, które musisz pozbierać w całość. Twoim zadaniem jest dowiedzieć się, dlaczego tylko Ty jeden zostałeś na pokładzie i co się stało z resztą pasażerów. Już na wstępie dowiadujesz się wielu ciekawych rzeczy. Informacje zawarte w osobistych komunikatorach, rozrzuconych po pokładzie, jednoznacznie świadczą, że Rident stał się areną bardzo dziwnych i ważnych rozgrywek. Na pokładzie znajdowali się obcy agenci, ktoś przemycił niewykrywalne przez skanery pokładowe ładunki wybuchowe (wraz z instrukcją ich rozmieszczenia na pokładzie), a wszystko jest powiązane z korporacją zajmującą się wszczepianiem ludziom implantów. Ty również takowy posiadasz w swojej głowie i w każdej chwili możesz korzystać z informacji w nim zawartych. Pchany chęcią rozwikłania zagadki, docierasz w końcu do grodzi prowadzących do szalup ratunkowych, lecz niestety komputer sygnalizuje, że wszystkie szalupy zostały wystrzelone. A jednak! Może ktoś przetrwał! Trzeba nadać sygnał SOS! Che che, nie tak łatwo - ktoś sabotował system nadawczy. Całe szczęście, udaje ci się przynajmniej dostać do części opcji w komputerze pokładowym. Dowiadujesz się między innymi, że szalupy znajdują się niedaleko twojego statku, jednak komputer nie wykrywa żadnych oznak życia na ich pokładach. Jeszcze dziwniejsze jest miejsce leżące w sektorze Delta, zwane Plasfo Space Buoy - miejsce, o którym nie słyszałeś i nie miałeś zielonego pojęcia o jego istnieniu. To właśnie tam zmierzał Rident...

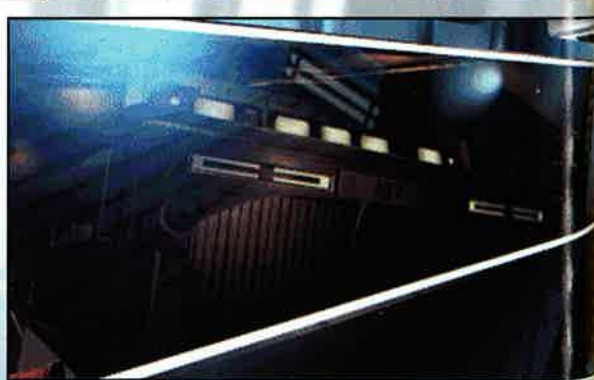
Przed tobą pięć epizodów kosmicznej przygodówki 3D. Twórcy zapewniają, że świat, który stworzyli powinien wciągnąć każdego fana sf i zapewnić zarówno mile wrażenia wzrokowe, jak i dobrą rozrywkę umysłową. A jak jest naprawdę? Hmm... jeśli chodzi o mnie, to miałem małe deja vu - to już było i nic nowego pod słońcem tutaj nie ma. Wnętrza renderowane w 3D widziane w FPP, ograniczone pole ruchu pozwalające nam na skokowe poruszanie się z punktu do punktu, w miarę typowe zasady gry przygodowej: "znajdź i użyj" - standard. Mnie po jakimś czasie zabawa znudziła i podejrzewam, że stanie się tak również w przypadku większości fanów gier przygodowych, choć z pewnością wyjątki się znajdą. Aby jednak być sprawiedliwym, muszę przyznać, że chwilami twórcom udało się uzyskać całkiem miły klimacik, który potrafi pobudzić wyobraźnię i przyjemnie "poszmerać" w żołądku...

Ogółem: pomysł dobry, wykonanie takie sobie, pochwala za dobre chęci... kto chce, niech gra... ■




Po prawej:
**Ojej! Ileż tu przycisków!**

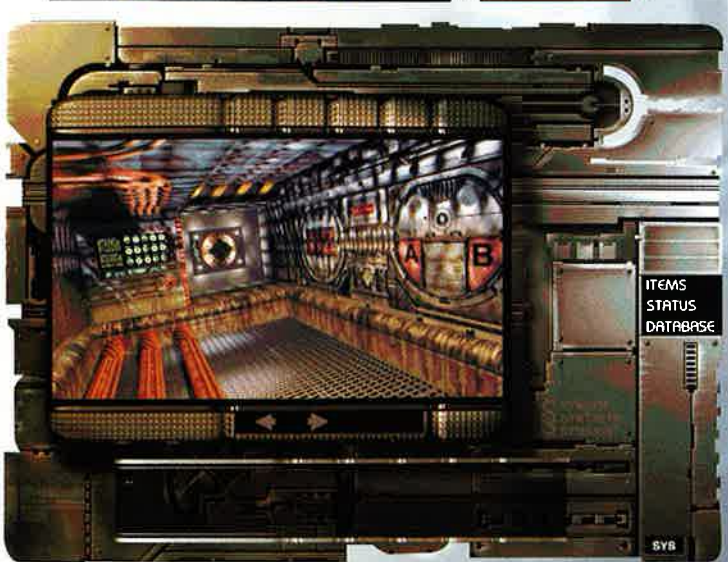
Po prawej:
**Ciekawe, czy w komputerze pokładowym mają quake'a?**



**Plusy:**
- klasyczna formuła - wiadomo, czego się spodziewać
- chwilami sugestywny klimat
- dobry pomysł
- stosunkowo małe wymagania sprzętowe

**Minusy:**
- gra chwilami nudzi
- nie wnosi nic nowego
- średnie wykonanie

**Ocena: 5**




| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** Bethesda Software |
| **Wymagania:** P75, 16MB RAM, Win'95 | **Dystrybutor:** Bethesda Software |
| **Internet:** http://www.bethsoft.com | |

INFO

# KOSZTY PRZESYŁKI ZDJĘTO W MAJU
# ABYŚ POCZUŁ SIĘ JAK W RAJU*

***zerowe koszty przesyłki, tylko w maju br. przy zamówieniu minimum 2 tytułów**

OFERTA WAŻNA TYLKO DO 30 MAJA 99 r.

## W tym miesiącu polecamy

59,50 STRIPTEASE

55,00 THEME HOSPITAL

55,00 KSIĄŻĘ I TCHÓRZ

69,00 LIVE ACT

55,00 MORTAL KOMBAT 3

55,00 X-COM APOCALYPSE

55,00 LANDS OF LORE II

55,00 NEED FOR SPEED II

69,00 PHANTASMAGORIA 1

69,00 PHANTASMAGORIA 2

79,00 ORTOGRAFIA + DYKTANDA

98,00 LITERAT 2000

25,00 PINBALE I ZRĘCZNOŚCIÓWKI

25,00 FUTURE WAVY

25,00 MUSIC PARTY SYSTEM VOL. 2

## PROWADZIMY SPRZEDAŻ DETALICZNĄ, HURTOWĄ (TAKŻE WYSYŁKOWĄ)

### Gry:

| | |
|---|---|
| 101st Airborne in Normandy | 30,- |
| Armored Fist 2 | 55,- |
| Ace Ventura (PL) | 69,- |
| Alpha Centauri | 155,- |
| Andretti Racing | 55,- |
| Anno 1602 (PL) | 165,- |
| Abe's Oddworld Odysee | 55,- |
| Abe's Oddworld Exodus | 165,- |
| Arsenał Stratega | 25,- |
| Baldur's Gate (PL) 5CD | 155,- |
| Betrayal in Antara | 69,- |
| Blaster | 25,- |
| Bridge 2000 | 79,- |
| Birthright | 69,- |
| Carmagedoon 2 | 145,- |
| Caesar III | 155,- |
| Capitalism+ | 55,- |
| Chessmaster 6000 | 155,- |
| Constructor | 99,- |
| Creatures | 55,- |
| Croc | 55,- |
| Crusader: No Remorse | 25,- |
| Dark Omen WARHAMMER | 55,- |
| Diablo | 99,- |
| Destruction Derby 2 (PL) | 39,50 |
| Die Hard Trilogy | 49,- |
| Duke Nukem 3D | 79,- |
| Dreams to Reality | 59,- |
| Dungeon Keeper | 59,- |
| Earth 2140 (PL) | 40,50 |
| Earth mission pack (PL) | 35,- |
| Emergency (PL) | 49,50 |
| Excessive Speed | 59,- |
| Fade to Black | 25,- |
| Fallout | 55,- |
| Fallout 2 | 165,- |
| RPG'owa okazja Fallout + Fallout 2 = | 200,- |
| Fields of Fire | 59,- |
| FIFA 98 | 69,- |
| FIFA 99 | 155,- |
| Flying Saucer | 35,- |
| Football World Manager | 99,- |
| Unreal (poziomy do Unreal) | 25,- |
| Future Cop | 99,- |
| Gangsters- Organized Crime | 155,- |
| Get Medieval | 49,50 |
| Grand Theft Auto (PL) | 99,- |
| Grand Touring | 30,- |
| Gry 4U3 | 25,- |
| GRY BEZ PRZEMOCY | 25,- |
| Gry dla 3dfx | 25,- |
| GRY Z GŁOWĄ | 25,- |
| Half Life | 149,- |
| Heretic 2 | 155,- |
| Hexen II | 55,- |
| Hexen II Mission Pack | 49,- |
| Heroes of Might&Magic II (PL) | 99,- |
| Heroes of Might&Magic Price of Royality | 79,- |
| Hopkins FBI (PL) | 69,- |
| International Rally Championship | 79,- |
| Jack Orlando 2CD (PL) | 49,50 |
| Jedi Knight + Mysteries of Sith | 159,- |
| Knights and Merchants (PL) | 49,50 |
| Książę i Tchórz (PL) | 55,50 |
| Lands of Lore 2 (3CD) | 55,- |
| LBA 2 | 55,- |
| Legacy of Kain (Blood Omen) | 59,- |
| Lemmings Pack 2CD (PL) | 49,- |
| Lew Leon | 49,- |
| Lomax (PL) | 49,50 |
| Lords of Realm 2 | 55,- |
| Magic & Mayhem | 139,- |
| Mayday (PL) | 49,50 |
| Mortal Kombat 3 | 55,- |
| Moto Racer 2 | 139,- |
| Myth | 99,- |
| Myth 2 | 155,- |
| NBA Live 99 | 145,- |
| Need for Speed II SE | 55,- |
| Need for Speed III | 155,- |
| Neverhood | 69,- |
| Pinbale i zręcznościówki | 25,- |
| Pinball 2000 | 59,- |
| POD | 59,- |
| Populous 3 | 155,- |
| Pro Pool 3D | 59,- |
| Postal | 55,- |
| Powerslide | 149,- |
| Premier League Football Manager 99 | 149,- |
| Phantasmagoria (7CD) | 69,- |
| Phantasmagoria 2 (A Puzzle of Flesh) | 69,- |
| Pinball Timeshock | 59,- |
| Privateer | 25,- |
| Q2 poziomy do Quake 2 | 25,- |
| Quake | 59,- |
| Quake 2 | 149,- |
| Rage of Mages (PL) | 69,50 |
| Reah+AD2044 | 139,- |
| Realms of Arkania | 39,50 |
| Redline Racer | 55,- |
| Resident Evil II | 155,- |
| Rzeźnia czyli krwawe gierki | 25,- |
| Saga: Rage of the Vikings (PL) | 69,- |
| Settlers 2 (PL) | 39,50 |
| Settlers 3 (PL) | 145,- |
| Shadows of the Empire (Star Wars) | 69,- |
| Shadows over Riva | 39,50 |
| Shoggo (PL) | 69,50 |
| Sin | 155,- |
| Sim City 2000 | 55,- |
| Sim City 3000 (PL) | 149,- |
| Spellcross (PL) | 49,50 |
| Speed Buster | 99,- |
| Star Wars Rogue Squadron | 179,- |
| Star Wars Supremacy | 119,- |
| Starcraft | 159,- |
| Starcraft Brood War | 79,- |
| Subculture | 59,- |
| Syndicate+American Revolt | 25,- |
| Target 3D (PL) | 57,- |
| Theme Hospital | 55,- |
| Thief the Dark Project | 155,- |
| Tomb Raider Unfinished Business | 99,- |
| Tomb Raider III | 149,- |
| Total Anihilation | 59,50 |
| Turok 2 | 155,- |
| Unreal | 155,- |
| UltimaVII The Complete | 25,- |
| UltimaVIII Pagan | 25,- |
| Ultimate Race Pro | 59,- |
| Wyścigi | 25,- |
| Warcraft II Deluxe | 69,- |
| WARHAMMER 40000 Chaos Gate | 155,- |
| Western Front | 30,- |
| Worms Armageddon | 155,- |
| Wings of Glory | 25,- |
| X-Com Apocalypse | 55,- |
| X-Files the Game | 159,- |
| X-Wing vs Tie Fighter+Balance of Power | 159,- |
| Zagadki Lwa Leona | 49,50 |
| Z+ misje | 59,- |

### Inne ciekawe:

| | |
|---|---|
| ANTY VIREN KIT 8.0 | 59,- |
| Encyklopedia Samochodów | 39,- |
| Krajoznawczy Atlas Polski | 99,- |
| Power Adress Manager Junior | 59,- |
| Mistrz Klawiatury | 50,- |
| Prawo na CD | 39,- |

### Dla dzieci:

| | |
|---|---|
| Barbie-reżyser filmowy | 179,- |
| Bolek i Lolek | 50,- |
| Czarodz. opowieści: Baba Jaga | 49,- |
| Czarodz. opowieści: Imo i Król | 49,- |
| Czarodz. opowieści: Mały Samuraj | 49,- |
| Ene due rabe | 25,- |
| Entliczek | 25,- |
| Gry dla maluchów | 25,- |
| Język angielski dla dzieci | 25,- |
| Joulinka(dla dzieci 3-10 lat) | 35,- |
| Królowa Śniegu | 49,- |
| Koziołek Matołek Idzie do szkoły | 49,- |

### Edukacja:

| | |
|---|---|
| 33 lektury do szkoły średniej | 39,- |
| Dyklando | 97,- |
| Edukacja kl.1-3 | 25,- |
| Edukacja kl.4-8 | 25,- |
| Edukacja liceum | 25,- |
| Encyklop. powsz. Fogra'99 | 89,- |
| English Translator | 185,- |
| Euro ++ Sprachkurs Deutsch | 329,- |
| Euro++ Mosalque 3CD fran. | 365.- |
| Język polski liceum matura | 49,- |
| Kosmos 2CD | 47,- |
| LangMaster Begin. pack 4CD | 99,- |
| LangMaster Elem. pack 4CD | 99,- |
| LangMaster Interm. pack 4CD | 99,- |
| LangMaster SłownikCollins +Pack 5CD | 149,- |
| Lang Master TOEFL kurs+testy | 375,- |
| Literat | 98,- |
| Matematyka 2001 kl.IV | 99,- |
| Matematyka 7-8 | 49,- |
| Matma jest super | 139,- |
| Maturzysta j.polski | 99,- |
| Moje pierwsze 123 | 115,- |
| Moje pierwsze abc | 89,- |
| Multim. Tuwim + Brzechwa | 199,- |
| Multim. świat J. Brzechwy | 119,- |
| Multim. świat J. Tuwima | 119,- |
| Obrazkowy słow. j.ang | 65,- |
| Obrazkowy słow. j.niem. | 65,- |
| Ortografia+dyktanda | 79,- |
| Prof. Henry- gram. j.ang | 89,- |
| Prof. Henry- słow. j.ang | 79,- |
| Prof. Klaus- gram. j.niem | 79,- |
| Prof. Klaus- słow. j.niem | 79,- |
| Wielki Multimedialny Atlas Świata 2CD | 95,- |
| Wielkie dzieła literatury polskiej- leksykon | 119,- |
| Wirtualna szkoła- matematyka | 129,- |
| Dzieje Polski 1 Legenda | 55,- |
| Dzieje Polski 2 Poprzez zamieć | 55,- |

### Grafika:

| | |
|---|---|
| 10,000 klipartów | 25,- |
| Eksplozja klipartów | 25,- |
| Biblioteka fontów | 25,- |
| Micrografx Designer 6.0+4.0 | 49,50 |
| Micrografx Picture Publisher | 49,50 |
| Najlepsze kliparty | 25,- |
| Photo & Gfx Collection | 25,- |
| Samouczek ACCESS'97 2CD | 99,- |
| Samouczek EXCEL'97 2CD | 99,- |
| Samouczek MS Word | 69,- |
| Samouczek PHOTOSHOP'5 2CD | 99,- |
| Windows Draw 5.0 | 49,50 |

### Muzyka:

| | |
|---|---|
| Biblioteka muzyka | 25,- |
| Eksplozja dźwięku | 25,- |
| Future Beat 3D | 99,- |
| Future Wave | 25,- |
| Klimatyczne brzmienia | 25,- |
| MAGIX Live Act DJ | 69,- |
| MAGIX Music Maker 3.0 | 99,- |
| MAGIX Music Maker Basic DJ Dimitri | 85,- |
| MAGIX Music Maker Basic DJ Lenny | 85,- |
| MAGIX Music Studio 3.0 | 99,- |
| MAGIX Music Studio deLuxe | 199,- |
| MIDI Power | 25,- |
| Music Party System vol.1 | 25,- |
| Music Party System vol.2 | 25,- |
| Skarbiec muzyka | 25,- |
| Świat MP3 | 25,- |
| Techno power | 25,- |
| Wavy dla wymagających | 25,- |
| Zakręcone rytmy i tapety muzyczne | 25,- |

### Płyty erotyczne:

| | |
|---|---|
| Archiwa XXX | 25,- |
| Sexy Office | 35,- |
| Arschfick Festival | 35,- |
| Bzykanie na ekranie | 25,- |
| Casino Monte Carlo | 49,- |
| Double Tits vol.II 2xCD | 45,- |
| Figlarne filmiki 1,2,3 każda po | 25,- |
| Girls & Cars (photo CD) | 25,- |
| Gry hazardowe i erotyczne | 25,- |
| Gry i zabawy erotyczne | 25,- |
| Kiss XXX Collection | 35,- |
| Manga Balanga | 35,- |
| Manga Power | 35,- |
| Manga XXX Coll. | 35,- |
| Striptease (PL) | 59,50 |
| Strip Poker Pro | 59,- |
| Sex & sex | 25,- |
| Sex 24 h | 25,- |
| Sex 4 U | 25,- |
| Sex 4 U 2 | 25,- |
| Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po | 25,- |
| Teresa O. Foxy Girls 2,3 każda po | 35,- |
| Lula virtual Baby | 59,- |
| Wet the sexy empire | 99,- |
| Heavenly Head (2CD) | 49,- |
| Page 3 Pinups (2CD) | 49,- |
| China Dolls (2CD) | 49,- |

**Sex oferta: tajne/poufne - wysyłamy na życzenie.**

**W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!**

## Jak zamawiać wybrane artykuły?

**Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.**

EXE DIAK
działamy od 1992 roku

**DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006**
**od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, FAKSUJ: (071) 3537010**
**PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57**
**INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl**
**lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl**
**SKLEP FIRMOWY: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław**
**BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 51-154 Wrocław**

ceny zawierają podatek VAT
stałe koszty przesyłki 5.5 zł,
płatne przy odbiorze

# Recoil

## Wesołe życie czołgisty

**Często używamy stwierdzenia: "przechlapane jak w czołgu" - fakt, przebywanie w tej kupie złomu na polu walki nie należy do przyjemności, ale... nie w tym wypadku! A udowodnili to twórcy z Electronic Arts, robiąc grę pod tytułem Recoil. Zapamiętajcie ten tytuł bardzo dokładnie, bo już niebawem będziecie za nim szaleli!**

MR JEDI

Mówiąc najprościej, mamy tutaj do czynienia ze strzelanką 3D, z pozoru jedną z wielu, jednak wystarczy zacząć grać, aby przekonać się, że tym razem jest to coś więcej. Ta gra posiada to, co powinna mieć według mnie każda przebojowa produkcja: maksymalnie prosta obsługa i maksymalna grywalność! Jeśli dorzucić do tego ładną grafikę (szczególnie w wersji na 3DFX), animacje i dźwięk... mamy przebój. A zatem jeśli dobrnęliście do tego akapitu, czym prędzej odpalcie grę i zacznijcie zabawę, gdyż słowa są tutaj zbędne. Tych jednak, którzy chcą się dowiedzieć na ten temat nieco więcej, zapraszam dalej...

### Ach ten niegrzeczny przeciwnik

Fabuła jest prosta jak drut - bunt maszyn, eksterminacja ludzkości, a ostatnia nadzieja w Tobie, drogi Graczu - standard. A zatem, gdy powita Was nieco chaotyczne wprowadzenie do pierwszej kampanii, możecie je z czystym sercem przeskoczyć (Esc) i w ten oto sposób znajdziecie się w ogniu walki. Wszystkie kampanie są do siebie bliźniaczo podobne i generalnie sprowadzają się do namierzenia i zniszczenia obiektów wroga. W każdej mamy do wykończenia kilka takich miejsc oraz liczną armię przeciwnika, który w najróżniejszy sposób będzie próbował zrobić nam kuku. Nie zdziwi chyba nikogo, jeśli powiem, że naszymi przeciwnikami będą przede wszystkim różnego rodzaju pojazdy opancerzone, choć i innych również nie zabraknie. Dokuczać nam będą małe, szybkie i trudne do trafienia konwencjonalną bronią tankietki. Wielkie czołgi, machiny, wyposażone w potężną broń i doskonale opancerzone. Będą pojazdy uniwersalne, nie gorsze od tego, jakim sami dysponujemy, będą w końcu helikoptery, samoloty, działka automatyczne strzelające wiązkami energii, napalmem, rakietami...

Po prawej:
**A masz ty niedobry wrogu bombę atomową w prezencie!**

U dołu:
**Uwaga! Ewakuują się na rakietach batalistycznych! Łapać!**

### And now, you will be punished!

Nasz ukochany czołg ma wszystko, czego potrzeba do uziemienia absolutnie każdej jednostki bojowej wroga. Gracz przeistacza się w bezwzględnego eksterminatora, mogąc wysadzać w powietrze, razić prądem, rozgrzewać do czerwoności promieniami lasera i napalmem, zamrażać na kamień, ostrzelać z działka, atakować falami dźwiękowymi, minami, rakietami konwencjonalnymi i nuklearnymi (automatycznie naprowadzanymi bądź sterowanymi ręcznie) oraz małym, zapchlonym Pikusiem, który odgryza lufę każdemu czołgowi wroga. No dobrze, z tym ostatnim przesadziłem, ale tak czy owak nie zmienia to faktu, że arsenał jest spory (patrz: środkowa część panelu kontrolnego pojazdu oraz klawiatura numeryczna). I nie ma się z czego cieszyć, gdyż przeciwnik również ma to wszystko! A więc nie pozostaje nam nic innego, jak atakować, zanim zrobi to on. Zabawa jest wyśmienita.

### Klub małego kolekcjonera

Klasyka, ale powiem kilka słów. Oczywiście strzelamy do wszystkiego, gdyż w ten sposób często można znaleźć nowe rodzaje broni, amunicję i energię (trzy rodzaje krzyżyków: 1-regenerujące energię o dany procent, 2-tankujące do pełna i 3-ładujące trzy baterie dodatkowe, które używane są w chwili zużycia całej energii naszych osłon). A zatem miejcie baczenie

## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów TRZY dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowow cenie tych trzech plytek, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action!

.....
*podpis zamawiającego*

☐ proszę o przesłanie faktury VAT

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Imię i nazwisko (czytelnie)

Miejscowość, kod pocztowy, ulica, nr domu, nr mieszkania


## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów TRZY dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowow cenie tych trzech plytek, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action!

.....
*podpis zamawiającego*



## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów TRZY dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowow cenie tych trzech plytek, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action!

.....
*podpis zamawiającego*



## Zamawiam płyty:

- ☐ Q2.....25,00 zł
- ☐ Świat MP3.....25,00 zł
- ☐ Arsenał Stratega.....25,00 zł
- ☐ Lightflow..... 20,00 zł
- ☐ Internetowy Niezbędnik...25,00 zł
- ☐ fUnReal.....25,00 zł
- ☐ Tipsomaniak.....25,00 zł

**UWAGA PROMOCJA!!!**

Jeżeli zamówisz dwie płyty (Za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz **ZA DARMO** krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!
Zamów TRZY dowolne płyty z naszej oferty (za wyjątkiem Lightflow), a dostaniesz dodatkowow cenie tych trzech plytek, krążek Lightflow oraz Plakaty CD-Action!

.....
*podpis zamawiającego*


**Krążek "Tipsomaniak" powstał przy udziale redakcji CD-Action oraz Action Plus**

Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tysięcy solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły się nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej gry ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.

MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najpopularniejszy format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą Ci wydobyć ze swego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły się najnowsze odgrywacze, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3.

To komplet, który powinien znaleźć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najsławniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat, Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General, Harpoon, Heroes of Might & Magic 2: Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Settlers, Silent Hunter, Soldiers at War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2. Do tego dyskretna dodatkowe atlasy, edytory, trainery, upgrade, patche, tipsy, save'y i gier... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z EPIC Megagames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

Lightflow to pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, klimatycznego techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. sceny komputerowej - Jacek „Falcon" Dojna, Konrad „Key G" Gmurek i Adam „Scorpik" Skoruna. Uczta dla uszu złaknionych dobrej muzyki!

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przetwarzania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w globalnej sieci możesz między innymi zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga jednak użycia odpowiednich narzędzi. Na prezentowanej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne podczas korzystania z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail. Jeżeli chcesz być w kontakcie ze światem, skorzystaj z naszej oferty!

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek
SILVER SHARK SP. z o.o.
62 M O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek
SILVER SHARK SP. z o.o.
62 M O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek
SILVER SHARK SP. z o.o.
62 M O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek
SILVER SHARK SP. z o.o.
62 M O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

na wszelkiego rodzaju skrzynie, budki telefoniczne, zawalone przejścia i ukryte wejścia.

## Gdzie nas oczy poniosą

Jeśli mnie moja dobra, acz niezwykle krótka pamięć nie myli (kto się nie myl?), wspomniałem już coś o kampaniach. A i owszem, takowe zostały tu umieszczone, gdyż to właśnie z nich składa się gra. Każda kampania to kilka misji (czytaj: obiektów) do zniszczenia. A wspomniane obiekty umieszczone są w różnych sceneriach, od pustyni począwszy, poprzez lodowce, ruiny miasta, podziemne bazy wojskowe, a na podwodnej odysei skończywszy. Będziemy pływać, nurkować, skakać z budynku na budynek, latać nad gorącą wulkaniczną lawą, przemykać się w lodowym labiryncie, a po każdej skończonej misji nasz samolot transportowy (cały czas krąży nam nad głową i jak się trochę postarać, można go strącić hjeehjeee) zabierze nas z pola bitwy i... odtransportuje na następne przyjęcie, gdzie zostaniemy jak zwykle gorąco powitani...

różnych sposobów, zależnie od typu tychże i użytej przez nas broni. Wszystko to sprawia, że chwilami na ekranie dochodzi do niezwykle widowiskowych przedstawień, szczególnie gdy w pojedynek zaangażowanych jest więcej niż kilka jednostek. Imponujące są również urządzenia, które często (niestety, snif snif) musimy niszczyć: wielkie transformatory,







## I co oczy zobaczą, czyli co słonko widziało...

Gra wygląda bardzo ładnie, szczególnie na 3DFX. Co prawda nawet potężny sprzęt miewa czasami małe problemy, gdy na ekranie dzieje się jednocześnie zbyt wiele, ale są to raczej sporadyczne sytuacje, a gdyby co, ilość widocznych detali zawsze można zmniejszyć. Animacje są imponujące, pojazdy przeciwnika wylatują w powietrze na wiele

generatory przesyłające promienie energetyczne, podziemne stacje klonowania pełne ciał, podwodne elektrownie, potężne urządzenia nadawcze, pociąg pancerny i wiele innego, dziwnego ustrojstwa... robi wrażenie i... ślicznie się rozlatuje na kawałki.

## Nie tylko dla orląt

Z tego, co tutaj napisałem, można wywnioskować, że całość ogranicza się tylko do bezmózgiego strzelania do wszystkiego,

co tylko się da zniszczyć i... poniekąd tak jest (w końcu na tym polega ten rodzaj zabawy), a dlatego poniekąd, gdyż ta zasada nie zawsze obowiązuje. Naciąłem się na to podczas piątej misji (jeśli mnie moja niezawodna pamięć nie myli), kiedy to miałem za zadanie zniszczyć pewne urządzenie umieszczone pod zimnymi wodami złodowaciałego świata. Pływałem sobie w kółko i strzelałem z czego się tylko dało (Pikusia też wypuściłem - skrzywił rurę takiemu jednemu), w końcu zrezygnowany postanowiłem przyjrzeć się sprawie z nieco bliższej odległości i okazało się, że najpierw trzeba było uszkodzić podstawy urządzenia, następnie napchać do powstałych otworów min z detonatorem uruchamianym drogą radiową i... wielkie bum! - z bezpiecznej odległości oczywiście. No właśnie - są chwile w tej grze, gdzie trzeba się zatrzymać i pomyśleć i to mi się tutaj bardzo spodobało. Pikusiowi zresztą też.

## Sterowanie

Bardzo wygodne, choć trzeba do niego przywyknąć. Oddzielnie sterujemy częścią odpowiedzialną za przemieszczanie się naszego cacka (część dolna pojazdu - gdyby ktoś pytał) oraz wieżyczką, na której to umocowane są wszelkie urządzenia do... no, wiadomo do czego - na pewno nie do kręcenia loczków. Połączenie jest doskonałe - gdy już połapiemy się w całym mechanizmie działania, możemy wyczyniać prawdziwe cuda ewolucji wojennej. Szybki rajd, płynne zwroty, a do tego niezależna ruchoma wieżyczka, którą możemy operować w pełnych stu osiemdziesięciu stopniach i podczas szybkiej jazdy ostrzeliwać rozstawionych dookoła wrogów. Poezja wojny.

## Jeździć, latać, skakać, pływać...

I nie ma w tym żadnej przesady, gdyż nasz pojazd może poruszać się prawie w każdych warunkach, po uprzednim upgade'owaniu rzecz jasna. Moduły: pływający, latający i nurkujący zdobywamy podczas kolejnych misji, a gdy już je skompletujemy, zaczyna się prawdziwa zabawa. Niekiedy sami musimy decydować, kiedy użyć danego modułu, a niekiedy zrobi to za nas komputer pokładowy (np. gdy wjedziemy do wody lub lawy, a w naszym zestawie małego zucha znajduje się już dany moduł).

## Kilka dobrych rad

Dla tych, którzy mają zamiar od razu i bez zbędnych ceregieli przystąpić do gry, dam kilka dobrych wskazówek, które mogą się na początku przydać. Po pierwsze patrzcie na celownik - gdy zmieni kolor na zielony, oznacza to, że macie cel na muszce. Po drugie moduły - nie zawsze zmieniają się automatycznie; gdy widzicie na mapie (klawisz M), że jesteście dokładnie przy celu misji, a mimo to nie widzicie go, sprawdźcie najpierw, czy cel nie znajduje się pod wodą - wjedźcie do wody i uruchomcie moduł łodzi podwodnej (F1-F4). Po trzecie broń - jest jej sporo i nie wszystka nadaje się do użytku na bliskie odległości (patrz: pociski nuklearne, fale dźwiękowe, rakiety konwencjonalne itp.), dla bardziej dociekliwych proponuję użycie wyładowań elektrycznych pod wodą. Jeśli nie wiecie, jakiej broni aktualnie używacie, wciśnijcie klawisz W. Po czwarte zniszczenie celów misji - nie zawsze należy strzelać, gdzie popadnie (patrz: zielony celownik) i czym popadnie - dobrze się rozejrzyjcie, poszukajcie "wrażliwego punktu" obiektu, a przede wszystkim - dokładnie słuchajcie założeń misji (zawsze możecie wrócić do wiadomości klawiszem O). Wszelkiego rodzaju automatyczne wyrzutnie lepiej zniszczyć na odległość (pomoże Ci w tym celownik w lewym dolnym rogu ekranu).

DEMO NA CD 10/98 ACTION

**Plusy:**
- wysoka grywalność
- bardzo dobra grafika
- ciekawe animacje
- prosta obsługa
- urozmaicone scenerie

**Minusy:**
- wysokie wymagania sprzętowe
- nużąca muzyka
- odgrzewane pomysły

**Ocena:** 8

## Party time!

Czas ruszać do akcji zbawiać świat, więc na koniec kilka uwag podsumowujących. Gra jest rewelacyjna - musiałem to powtórzyć. Doskonała grywalność i prosta obsługa, zróżnicowana sceneria i bardzo ładna grafika pod 3DFX, choć w tym ostatnim trzeba zwrócić uwagę na spore wymagania. Tak czy owak zabawa jest przednia. Gorąco polecam. ■

| | |
|---|---|
| D-ACTION | **Producent:** Electronic Arts |
| **Wymagania:** P 166, 32 MB RAM, Win'95-98, DirectX 6.x | **Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766 |
| **Internet:** http://www.westwood.com/recoil | |

INFO

# X-Wing Alliance

## Alians technologii i magii

**Choć to truizm, nie zawaham się użyć go raz jeszcze: uniwersum Star Wars to potencjał oferujący nieskończone wręcz możliwości. Tym dziwniejsze jest, że w odczuciu wielu znanych mi osób w rzeczywistości owe możliwości wykorzystywane są co najwyżej w połowie. Dawno już temu wyrzucone zostały kalendarze, na kartkach których odnotowano daty premier ostatnich prawdziwie wielkich synów tego świata: X-Winga i TIE Fightera - gier, które zaprzeczały naturalnemu porządkowi rzeczy. Gier, co wybiegały - nic dziwnego - daleko w przyszłość. Kolejne jednak, coraz to nowsze, tytuły, z logo Lucas Arts, budziły diametralnie inne uczucia: niby całkiem niezłe, a niedosyt, ba - nawet niesmak - pozostawał... A może nawet, z czasem i zaostrzaniem się apetytu na coś nowego, wspanialszego (bo ICH przecie stać na takowe), narastał.**

### GEM.INI

W tej sytuacji przestaje dziwić to, że już kilkukrotnie na łamy CDA przenikały opinie nie do końca zgodne z jedynymi słusznymi poglądami starwarsmaniaka - a za takowego przecież znakomita większość redakcyjna się uważa. Sam już nie pomnę, kto pierwszy zwrócił uwagę na to, że jednak po odegranym na volume full motywie głównym i żółtych napisach umykających w przestrzeń mogłoby być znacznie więcej i zdecydowanie lepiej niż to, co znajdowaliśmy na kolejnych CD. Jak to było później, lojalni Czytelnicy wiedzą - nie raz i nie dwa razy krople goryczy, czy wręcz jadu, kapały z naszych recenzji gier wprost na uniwersum Lucasa. (Co niektórzy gracze mieli nam za złe.) I to nie tylko tych traktujących o produktach już dokonanych: doszło do tego, że my - osobnicy o ogromnej ilości komputerogodzin spędzonych w przestrzeni w pogoni za sługusami buntowników/Imperium (niepotrzebne skreślić) - cynicznie uśmiechaliśmy się, gdy rozmowa schodziła na tematy nowych, rzekomo od początku do końca rewelacyjnych gier LA: a bo to raz tak mówili?

### A long time ago...

W ubiegły czwartek z takimż cynicznym uśmieszkiem wchodziłem do londyńskiej siedziby Activision (che, che, niezła fucha być redaktorem CDA, przyznacie :)), by dopełnić powinności wgrania się w ostatni, zupełnie świeży jeszcze (w chwili, gdy piszę te słowa gra wciąż oczekuje swej premiery) produkt z TYM właśnie logo - X-Wing Alliance. To z jego właśnie powodu podjąłem wyprawę przez Kanał - uzyskanie exclusive (który tam, w przeciwieństwie do

naszego podwóreczka, ma ogromne znaczenie) wiązało się z koniecznością grania na miejscu, w siedzibie dystrybutora. Wciąż skrzywiony, po wymianie kilku zwrotów grzecznościowych i paru minutach tzw. wprowadzenia w temat (mnie, mnie wprowadzać w Star Wars!...) zasiadłem przed ogromnym ściennym ekranem (tak 2x2 metry minimum) i z góry nastawiwszy się na "nie" (z tego co wiedziałem - można latać jedynie po stronie być może i politycznie właściwej, jednak mnie po prostu mierżącej...), rozpocząłem zbieranie doświadczeń, które miały posłużyć do zredagowania niniejszej recenzji.

Jak zakończyło się testowanie Alliance, pewnie już wiecie - ogromny znaczek jakości obok tytułu mówi sam za siebie. A czemu nie ma 10/10? No cóż, dowiecie się pod sam koniec... Warto jednak, jak sądzę, wyjaśnić (wytłumaczyć się przyjaciołom :)), dlaczego, w jaki sposób dokonało się we mnie tak potężne

przeobrażenie, czemuż to - wbrew temu, co wcześniej sądziłem, wbrew negatywnemu nastawieniu, wreszcie na przekór temu, że serce mam niewątpliwie po imperialnej stronie - bawiłem się, grając w X-W A naprawdę wyśmienicie?

Pierwszym znakiem, sugerującym, że oto być może doczekaliśmy się czegoś więcej niż następna nieudana "wersja dla kolekcjonerów", lub kolejny potomek w prostej linii niezbyt - przynajmniej jak dla mnie - udanego X-Wing vs. TIE Fighter było... intro. W oczywisty sposób odbiegało ono od tego, co przyjęło się określać mianem wprowadzenia do spaceflight-simów: na ekranie wprawdzie zaroiło się od dziwnych, lecz jakże znajomych kształtów pojazdów gwiezdnych, zajaśniało od wystrzeliwanych przez nie w siebie nawzajem wiązek laserowych, ktoś zwyciężył, ktoś przegrał jednak... To nie było tak, jak w X-W vs. TIE, gdzie bohaterska eskadra X-skrzydłowców atakowała silne zgrupowanie Niszczycieli Gwiezdnych... Tu było bardziej wiarygodnie, bardziej normalnie - to kilka myśliwców Imperium w starciu z samotnym transportowcem, z którego wprawdzie to ten ostatni wychodzi zwycięsko, jednak naprawdę solidnie potrzaskany! Intra zwykły się na tym kończyć, to jednak trwało nadal: miałem okazję widzieć, jak bohater i towarzyszący mu droid - MK - dolatują do stacji, gdzie zamierzają załatać nieco uszkodzenia, lecz... nie otrzymują zgody na dokowanie! Konkluzja nasunęła się z prędkością błyskawicy - czyżbym był świadkiem "odwszechmocnienia" bohatera? Czyżby skończyło się rebelianckie osobliwe "the-last-minute" szczęście?

Już po kilku chwilach okazało się, że zarazem i miałem, i nie miałem racji. Potwierdziło się bowiem, że bohater "zdenominowany" został do roli człowieka-pilota (a nie - chociażby w dodatku Defender of Empire - samotnego wojownika mającego powstrzymywać, ba - gromić hordy wroga, czy - jak w X-W vs. TIE - człowieka-eskadry), nie wytrzymało zaś próby prawdy posądzenie bohatera o... wrodzoną buntowniczość! Tak, to był kolejny wielki przełom: w X-Wing Alliance wcielamy się (początkowo) w - uwaga! - "prywatnego przedsiębiorcę" (pirata!) "Ace'a" Azameena! Dopiero po wylataniu dwóch pierwszych kampanii, zmuszony przez ślepy los, zasila swą skromną osobą i "rodzinnym" statkiem szeregi Sojuszu. Cóż, niby nie ma się czemu dziwić: z taką przeszłością nie sposobu wejść do Floty Imperialnej. Ale gdyby... Ech - nie można mieć wszystkiego: odejście od po wielokroć powielanego schematu superherosa musi na razie wystarczyć.

Gra umieszczona została pomiędzy dwiema wielkimi bitwami: na Hoth i Endor. To jednak nie wszystko, co da się o niej powiedzieć. Toczy się bowiem ona dwubiegunowo: pierwszym z nich jest walka o przywrócenie wolności i sprawiedliwości Galaktyce. Drugim - działanie mające na celu pokrzyżowanie szyków zaprzedanego, konkurencyjnego, również "kupieckiego", rodu - Viraxo, który wszystkimi dostępnymi środkami dąży do zniszczenia "naszego" Twin Suns Transport Services. Nie da się ukryć, że raczej nie są to cele zbieżne, trzeba więc będzie umieć pogodzić je, i... ewentualnie - się, z konsekwencjami niewłaściwych wyborów. Takie potraktowanie zarzuconego w X-W vs. TIE, a tak przecież istotnego dla gry aspektu, jakim jest storyline, musiało wpłynąć na mnie pozytywnie. I wpłynęło. Wprawdzie na moment zamarłem ze zgrozy i świętego oburzenia. W chwili gdy spojrzawszy do kabiny "rodowego" transportowca - YT-2000 (nowszy typ Corellian Transport) - który w X-W A przejął niejako funkcję "ręki" z TIE, gdzie gromadzone są dowody zwycięstw oraz... łupy wojenne (z racji ograniczonego czasu grałem na "topace", gdzie wszystko jest już tak jakby po wszystkim) - spostrzegłem fragment kadłuba TIE myśliwca. Już po kilku chwilach jednak byłem w stanie zdystansować się do tego faktu tak dalece, by spróbować rozegrać swą pierwszą potyczkę w jakże odmiennych od normalnych barwach klubowych.

## In a Galaxy far far away...

Tworzy się właśnie historia galaktyki, w której niewątpliwym przełomem będzie wieńcząca grę ogromna i niesamowicie spektakularna (dość będzie powiedzieć, że w walce, zupełnie jak w szóstej części trylogii, bierze udział ogromna ilość wielkich statków, a nawet... sama Gwiazda Śmierci!) bitwa na orbicie Endora. W przekładzie na język gry oznacza to tyle, co: w trakcie 9 bitew - ponad 50 zróżnicowanych, interesujących i naprawdę normalnych, przemyślanych i zaprojektowanych, a nie tylko wygenerowanych naprędce misji, przeplatanych "napędzającymi" je cut-scenkami - "Ace" wyrośnie na pogromcę złowieszczego Imperium i "uzurpatora" Palpatine'a. To jednak będzie trudne...

U dołu:
**Do gry włącza się również Gwiazda Śmierci. Ze skutkiem... jak widać :)**

Równie jednak jak sama ilość... tfu! Nawet znacznie bardziej istotna jest jakość misji; to, w jaki sposób oddano ową drogę do chwały. Jeszcze przed wejściem w świat gry zwrócono mi uwagę, że obecnie przestrzeń ujęta w karby kodu X-Wing Alliance jest najbardziej "kosmiczna" spośród wszystkich dostępnych obecnie na rynku space-simów. I nie sposób temu zaprzeczyć; rozmach jest doprawdy imponujący! Zacznijmy może od liczby statków, jakie wykorzystać może gracz w każdej z proponowanych misji: dostępne są oczywiście

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

trójwymiarowego miejsca startu - wypełnionego rozmaitymi typami statków i poruszających się, zajętych obsługą droidów - hangaru. To właśnie ów hangar jest naszą odskocznią od normalności. To w nim "Ace" przemienia się z ambitnego kupca w równie ambitnego pilota Sojuszu. Nowatorstwo hangaru zaś jest o tyle łatwo uchwytne, że rozglądać się możemy w nim (z kabiny dowolnego statku), korzystając z kolejnego przelomu w grach LA: w pełni wirtualnego, umożliwiającego ruch "głowy" w zakresie 360-ciu stopni, kokpitu!!!

Dobór statku i wyposażenia poprzedzany jest fantastyczną odprawą. Tak jak w poprzednich tytułach Star Wars tego rodzaju, dysponujemy wytycznymi taktycznymi i view na sektor, w którym przyjdzie nam zmierzyć się z lepszym (tak dosłownie, jak i w przenośni) przeciwnikiem. Wspominam zaś ten "odwieczny" element z jednego powodu: obecnie, tj. w X-W A, każdy z symboli wyświetlonych na nim można zmienić w pełny, przestrzenny obraz reprezentowanego przezeń statku! Nie sposób nie dostrzec różnicy: anonimowy (być może) i raczej niepozorny ATR zmieni się w groźny, opancerzony, wielokrotnie

wszystkie cztery normalne "wingi", stareńki Headhunter, ale i dwa transportowce (niemal standardowy YT-1300 oraz nieco mniej standardowy, wspomniany już "rodzinny" YT-2000), wreszcie - the last but not the least, przeciwnie: bardzo mocny atut w talii buntowników - sam słynny Falcon Millenium. Ponadto dobrać do kompletu możemy (niemal zawsze) któryś z "gadżetów" znanych już chociażby z X-Wing vs. TIE Fighter: rakiety, torpedy (także te usprawnione), space-bomby, ale i system beama czy zakłócaczy... W tym właśnie momencie w naturalny, bezpośredni, sposób, przychodzi na myśl miejsce, gdzie dokonujemy owych przeróbek: widok w pełni

większy niż myśliwce transportowiec. Służy to również lepszemu zaplanowaniu działań: z racji tego, że pojawiło się sporo statków nowych (łącznie, tak tych nie-, jak i znanych, jest ponad 200), a owo "bliższe spojrzenie" zintegrowane zostało z "tech roomem". Zatem możliwe staje się sprawdzenie, czym w istocie grozi nam przykładowo taki Imperial Class Star

Destroyer II (sic!), czy któryś z prototypowych modeli TIE (Interceptor z dwiema wyrzutniami rakiet na zewnątrz paneli słonecznych, czy dziwaczna Guided Space Bomb, o niemal standardowych myśliwcach z dwoma dodatkowymi laserami nie wspominając).

## Return of the Jedi

W moment po wystartowaniu misji zamarłem i przez chwilę siedziałem z szeroko rozwartymi ustami. Gra poraziła mnie swą oprawą audiowizualną do tego stopnia, że gdybym został zaatakowany z odpowiednią determinacją, nawet nie zdążyłbym zrobić zwrotu - wisiałem w przestrzeni, patrząc... i podziwiając. Podziwiając, bo jest i co podziwiać: począwszy od wyglądu tła i umieszczonych w nim wielkich kolorowych obiektów: planet, mgławic, galaktyk i oczywiście setek, setek tysięcy gwiazd, poprzez skomplikowane, szczegółowe i świetne wizualnie (bardzo szczegółowe tekstury) inne statki, po - co dziwne - wygląd mego własnego kokpitu. Ten ostatni zaś, z racji przyjęcia konwencji jego całkowitej wirtualności, nieco różni się od tych zapamiętanych z poprzednich części gwiezdnej serii. Zmienił się nie tylko układ wskaźników wielofunkcyjnych

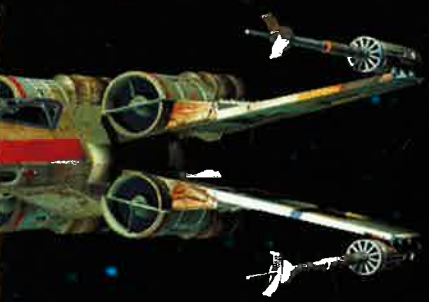
(ekranów sensorów, zarządzania energią i uzbrojeniem, wyświetlacza centralnego i ekranów komunikatów i wytycznych misji), ale i kształt, i sposób działania... celownika! I o ile małą chwilkę zajęło mi przestrojenie się na nowy układ "zegarów" (pomogło to, że można "zamieniać" je miejscami, ba - nawet całkowicie wyłączyć), o tyle nowy celownik natychmiast przypadł mi do gustu. Jedną z jego najmilszych, najszybciej docenionych funkcji jest ukazanie na bieżąco stanu lockowania się rakiet (i rakietopodobnych): teraz oprócz sygnału dźwiękowego proces predestynacji pocisku widoczny jest jako zmiana koloru celownika - aż do krwistej czerwieni, oznaczającej możliwość odpalenia i zapomnienia...

Po lewej:
**Tysiącletni Sokół nurkujący wprost w trzewia Drugiej Gwiazdy Śmierci.**

pilotów-eskadr. Teraz zniszczenie statku oznacza (oprócz misji treningowych) konieczność podjęcia walki od początku!

## Empire strikes back

Uściślijmy - Imperium Lucasa, a dokładniej: zjednoczone z nim Totally Games. Kontratakuje zaś, gdyż X-Wing Alliance, tak jak niegdyś X-Wing czy TIE Fighter, znów staje na piedestale i wyznacza drogi dla naśladowców. Wiele z zastosowanych w nim technologii wykorzystano w sposób wręcz wzorowy, jedna - moja ukochana - święci swój triumfalny powrót. Myślę tu oczywiście o iMuse (hoooray!), czyli tle muzycznym, które dopasowuje się automatycznie do "natężenia" akcji na ekranie. Jest to zaś tym bardziej godne podkreślenia, że muzyka jest odgrywana z... CD, więc powinny być przestoje podczas zmiany ścieżek. Jednak takowych - nie wiem,



Również i efekty związane nieodłącznie z istnieniem i walką w realiach ("realiach") Star Wars wyprzedzają inne space-symulatory. To nieprawdopodobne, jak wspaniale prezentuje się efekt hyperjumpa (po rozmyciu się gwiazd wpadamy w błękitny, wirujący tunel - zupełnie tak jak w kinie), jak niezwykle realistyczny jest efekt zniszczenia tarcz dużych obiektów (pełgające po powierzchni błękitne błyskawice wyładowań elektrycznych), jak znakomicie wyglądają sypiące się z potrzaskanych statków szczątki (zasługa opracowanego od nowa systemu cząsteczkowego), które ostatecznie zmieniają się w jasne kule natychmiast spopielającego ognia... Podobnej jakości efekty dane nam wprawdzie było oglądać już wcześniej w innych kosmicznych simach - ot, chociażby w Conflict Freespace, gdzie efekt "grzęźnięcia" energii pocisku w tarczach wroga godzien jest przecież najwyższego uznania, lecz... Lecz bez wahania uznałem wyższość X-Wing Alliance nad nimi wszystkimi! A stało się to w momencie, gdy zaangażowany w walkę obok platformy, z której uciekać miał szpieg imperialny, "przytarłem" moim X-skrzydłowcem o jedną z płyt lądowiska: takiej feerii niemal zupełnie realnych iskier jeszcze nigdzie nie dane mi było podziwiać! Oczywiście obok ubytku w stanie tarcz, część uszkodzeń przeszła w pancerz, wywołując kolejny fantastyczny efekt - widoczne również po trafieniu rozjarzenie się wszystkich stałych części kabiny! Co ciekawe, kolor, długość i jaskrawość tegoż efektu różnią się, w zależności w co i z czego przygarnęliśmy!

Dopiero w czasie walki ujawniła się kolejna zaleta kokpitu wirtualnego - jest możliwe "skoncentrowanie" pozycji kamery nie tyle na przedniej szybie naszego "maleństwa", co na celu! Właśnie tak - słynny "padlock" celów dotarł w czas ("long time ago") i miejsce ("in a Galaxy far far away"), w którym niepodzielnie rządzi G. L. - Gwiezdne Wojny. Zupełnie inna rzecz, że "dzięki" niemu, zapatrzony w mijanego właśnie, zawieszonego w próżni pilota ze zniszczonego chwilę wcześniej TIE (właśnie tak - piloci są obecnie również widoczni i irytują, gdy starając się szybko zlokalizować cel, przewijają się nam przez wyświetlacz...), pozwoliłem sobie na nieuwagę i starcie z mobilną wieżą obronną platformy. Ona wyszła z pojedynku strzeleckiego bez szwanku - mnie odwiózł na pokład statku flagowego wahadłowiec. Skądinąd to również jest istotna informacja: jak widać, skończyły się - miejmy nadzieję: bezpowrotnie - czasy

U góry:
**Jest!... Nowy, lepszy (?) układ wyświetlaczy.**

być może dzięki wysokiej klasy sprzętowi Activision - nie uświadczyłem! Mam nadzieję, że tak to się utrzyma i na moim domowym blaszaku.

## Multiplayer

Blagam o wyrozumiałość: nie dane mi było, z oczywistych względów, empirycznie doświadczyć uroków multiplayowania. Sporo jednak tyle rzeczy o nim zostało mi powiedziane i pokazane - na sucho wprawdzie (AI wrogów jest niezła, ale to nie to...). Oto kilka spostrzeżeń.

Po pierwsze - najważniejsze: ciężar walki przeniesiony został z rakiet na lasery i za to TG chwała! Nie ma nic gorszego niż pojedynek, w którym dwóch przeciwników grzeje w jednym kierunku na kursie kolizyjnym, tylko po to, by w tej samej chwili odpalić po dwie adv. rockets i zdać się na flary.

Po drugie: niestety, nie znalazły zrozumienia twórców marzenia co poniektórych graczy, aby całą kampanię można było przejść w trybie coop. Niestety - misji takowych jest jeno 5.

Po trzecie: nie należy załamywać rąk - pozostałe punkty powinny rekompensować ten mankamencik.

• Wspomniany w jedynym - tendencyjnym zresztą - minusie zwrot "skirmish" oznacza w istocie możliwość wyedytowania dowolnej misji mplayerowej! Od naszych li tylko (nie)dobrych chęci zależy, gdzie, w jakim celu i w jakim stosunku pojawią się siły Imperium, buntowników, a nawet - uwaga! - piratów!

• Czy wspomniałem już, że istnieje możliwość wcielenia się w pilota sił innych niż Sojuszu? Dokładniej: mojego Imperium (tak!) i "kupców"? Tak jest, zaś statki, którymi będziemy tłamsić się nawzajem to następujących 28 typów:

Sojusz Buntowników: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, Z-95 Headhunter, B-Wing, T-Wing, Millennium Falcon, Corellian Transport (YT-1300), Family Transport (YT-2000);

Flota Imperialna: TIE Fighter, TIE Interceptor, TIE Bomber, Assault Gunboat, TIE Advanced, TIE Defender;

Klany kupieckie: Authority IRD, Cloakshape Fighter, Firespray (coś jak Slave One Boby Fetta), R-41 Starchaser, Planetary Fighter, Pinook Fighter, Preybird Fighter, Pursuer, Razor Fighter, StarViper, Supa Fighter, Toscan Fighter;

• Wielogranie uzyskane może zostać na jeden z czterech sposobów: Internet: do 4 graczy, LAN: do 8 graczy, Modem: 2 graczy,Kabelek: 2 graczy

Wrażenia z walk już "live" - po premierze, kiedy to będzie można znaleźć sobie partnera.

Totally Games uczyniło graczom swego rodzaju prezent, wykorzystując możliwości DirectX. Dzięki temu tak dźwięk (wiele, naprawdę wiele mówionych kwestii, oraz - jakżeby inaczej - oryginalne soundfx w Direct Sound 3D), jak i grafika wykorzystują niezrównane jak na razie możliwości (Moc?) większości kart audio 3D i akceleratorów grafiki (choć istnieje również - i nic ponadto - tryb software), co oczywiście

wychodzi tak grze, jak graczom na dobre. Z kolei zaś alians akceleratorów grafiki z możliwościami engine dał naprawdę niezwykłą jakość tekstur, cieniowań, kolorowych dynamicznych świateł, systemu cząsteczkowego, poświat wokół dysz silników czy tarcz... To wszystko zaś w połączeniu z genialną muzyką J. Williamsa i dźwiękami z filmu daje iście kinowy efekt!

DEMO NA CD CD-ACTION

**Plusy:**

- gra b. filmowa (klimat plus oprawa audiowizualna, plus nieśmiertelne "I can't shake him!" :))
- IMuse (o radości, iskro bogów...)
- pozazdroszczenia godny engine (pewnie już zazdroszczą...)
- wykorzystanie DirectX (moja TNT się ucieszy :))
- piękny wachlarz typów statków i misji (w tym i Tysiącletni Sokół)

**Minusy:**

- tylko jeden, w dodatku tendencyjny: zabrakło mi możliwości... tłamszenia buntowałków w sposób bardziej zorganizowany niż "skirmish"

Ocena:

9

Wreszcie też pojawiły się obiekty naprawdę godne dużego ekranu - capital ships są naprawdę DUŻE, jedna ze stacji wydaje się ogarniać całą przestrzeń, a co więcej... he, tu historyjka. Otóż podjąłem X-Wingiem misję treningową (coś pośredniego pomiędzy bramkami z X-Winga a korytarzem stacji z TIE) i mijając kolejne sześciokątne bramki, głośno komentowałem - w kierunku leżącego przede mną dyktafonu - to, co widzę. W pewnym momencie za celowe uznałem stwierdzić, że fantastycznie prezentują się obiekty w tle - w tym wypadku ogromny asteroid. Wyobraźcie sobie zatem moje zdumienie, gdy po paru minutach wleciałem we wnętrze owego "tła"! Tak, w rzeczywistości był to ogromny obiekt 3D... Możliwość ich zawarcia w grze odgrywa zresztą bardzo ważną rolę - przypominacie sobie rajd Falcona do rdzenia "fully operational" Drugiej Gwiazdy Śmierci? Przyjdzie to przeżyć (czy aby?) i Wam...

## A new Hope...

...na przyszłość, na przyszłe produkty LA (mam nadzieję, że ten najbliższy będzie ukazywać wojnę z drugiej, tej lepszej, godniejszej strony). Na przyszłość i na teraz, gdyż już w tej chwili X-Wing jest tym, na co od momentu premiery TIE Fightera w głębi serc czekali wielbiciele Gwiezdnych Wojen. Z takim właśnie przekonaniem, jedyną wyraźną myślą odcinającą się od mętliku, jaki miałem w głowie, wstawałem dzień po dniu od stanowiska testów. Po kilku godzinkach dochodziłem do siebie na tyle, że - wbrew temu, że i tak dalej... - chciałem grać nadal! Faktem bowiem bezspornym jest, że Totally Games - spostrzegłszy najwyraźniej to, że X-W vs. TIE był ślepym zaułkiem - postanowiło wrócić w czasy, kiedy w grach Star Wars, oprócz filmowego zaplecza i logo, była jeszcze... Magia. Co najwspanialsze - magię tę udało im się wskrzesić. Ona zaś, tworząc wraz z wykorzystaną znakomitą technologią zgrabny alliance, sprawiła, że X-Wing Alliance stał się tym, czym jest: grą wybitną, bezsprzecznie najlepszą w swym rodzaju! Grą tak idealnie wpasowującą się w moje upodobania, że przysięgam na Dark Lorda Sith: gdyby nie fakt, że zabrakło w niej tej mojej strony Mocy, przyznałbym jej pełną dziesiątkę...

■

| | |
|---|---|
| CD-ACTION | **Producent:** Lucas Arts / Totally Games/ Activision |
| **Wymagania:** Win 9x, DirectX, P200, 32 MB RAM, 2 MB PCI, karta muz. | **Dystrybutor:** LEM tel.(022) 6428165 |
| **Internet:** http://www.lucasarts.com/products/alliance/ | |

INFO

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

PLUS

CD-ACTION

W ZESZŁYM ROKU OBEJRZAŁO IMPREZĘ 50 TYSIĘCY LUDZI
W TYM ROKU PORA NA CIEBIE

# SYMFONIA 2000

**POZNAŃ**
**Stadion Olimpii**
**8 maja 1999**
**RENI JUSIS, RAZ DWA TRZY**

**WROCŁAW**
**Stadion Olimpijski**
**15 maja 1999**
**ŻUKI, NORBI**

**GDYNIA**
**Skwer Kościuszki**
**22 maja 1999**
**RENI JUSIS, ŻUKI**

**KRAKÓW**
**Stadion Korony**
**28 maja 1999**
**RENI JUSIS, CZARNO CZARNI**

**JEŻELI JESZCZE NIE ZDECYDOWAŁEŚ SIĘ PRZYJŚĆ**
**OBEJRZYJ FILM UMIESZCZONY NA PŁYCIE**
**A POTEM SPAKUJ SIĘ NA IMPREZĘ**

FLASH ART® Polska

F L A S H

A R T

▼

AQUATIQUE SHOW® INTERNATIONAL

tam Showtime

ORGANIZATOR
art MANAGEMENT
TEL. (0-71) 344 52 84

**DO ROZLOSOWANIA CZEKA PO 5 BILETÓW NA KAŻDĄ IMPREZĘ**

**KUPONY WRAZ Z ADRESEM ZWROTNYM NALEŻY PRZESYŁAĆ DO 2 MAJA 1999R.**

**nasz adres: ART MANAGEMENT ul. PIŁSUDSKIEGO 54/1 50-033 WROCŁAW**

**i cierpliwie czekać w domu na przesyłkę**

**weź udział w losowaniu**
**bilet**
**SYMFONIA 2000**
**KUPON**
**dla sierotki**

# UEFA Champions League Season 98/99

## UEFA kontra FIFA

**No i stało się! Nareszcie znalazł się ktoś na tyle odważny (i dobry), aby stanąć do walki ze sławną serią EA Sports. UEFA Champions League Season 98/99, bo tak właśnie się nazywa ów rywal, ostro zaatakował niezagrożoną do tej pory pozycję FIFA. Smaczku całej sprawie dodaje fakt, że walka nie toczy się tylko i wyłącznie pomiędzy wielkimi komputerowego świata (Eidos vs. EA Sports), lecz również na górze piłkarskiego światka. Każdy fan piłki nożnej zdaje sobie sprawę, jak bardzo nie przepadają za sobą władze FIFA oraz UEFA.**

ELD

Zostawmy to jednak gazetom sportowym i przejdźmy do bohatera tej recenzji. Liga Mistrzów to bez wątpienia impreza piłkarska numer trzy. Tylko Mistrzostwa Świata i Europy zbierają przed TV większą ilość kibiców. Nic więc dziwnego, że Eidos nie pożałował kasy na wykupienie licencji. Szokiem za to dla mnie jest team, który podjął się tego zadania. Silicon Dreams wcześniej kojarzył mi się z nieudanym World League Soccer. No cóż... ale skoro Polacy stworzyli Mortyra, to chłopaki z tej firmy widocznie dorośli do zrobienia doskonałej piłki kopanej. W swej doskonałości prawie doścignęli FIFA, a chwilami nawet prześcignęli. Zależy, jak potraktować UEFA CL S98/99. Jeżeli bierzemy pod uwagę sam realizm, to tutaj FIFA jest jeszcze nie pokonana, ale jeżeli najważniejsza dla Ciebie jest zabawa, rozrywka i jeszcze raz zabawa, to nie zastanawiaj się - wybierz UEFA CL S98/99!

U dołu:
**Nie ma to jak mecze na Księżycu - choć ciężko przy tym nie wzlecieć...**

Po odpaleniu, Twoim oczom ukaże się czołówka doskonale znana z relacji telewizyjnych. I do tego ta muzyka. Radzę się przyzwyczaić, bo wszędzie napotkacie szczegóły spotykane na szklanych ekranach. Nawet animacje przedmeczowe są wykonane w podobnym klimacie. Na przykład widać kolesi machających na środku boiska wielgachną flagą Ligi Mistrzów. Takich drobiazgów, jak wszyscy tegoroczni "oficjalni" sponsorzy, nawet nie będę wspominał. A jakie tryby rozgrywki oferuje UEFA CL S98/99? Pewnie myślicie, że skoro jest to tylko Liga Mistrzów, to raczej niewielkie. Wiecie co Wam powiem? Mylicie się całkowicie. Co jak co, ale nuda Wam nie grozi. Do wyboru macie Exhibition, UEFA Champions League, UEFA CL Scenario, Custom Tournament i Practice. Teoretycznie głównym daniem jest oczywiście opcja UEFA Champions League, ale ja zgadzam się z tym tylko częściowo. Owszem, fajnie zmienia się historię tegorocznych rozgrywek o Ligę Mistrzów, lecz za największą atrakcję uznałbym Scenario oraz możliwość gry mistrzowskimi jedenastkami z poprzednich lat.

Scenario odtwarza najróżniejsze sytuacje z bieżących rozgrywek Ligi Mistrzów. Na przykład jest mecz Real - Inter. Madrycki klub prowadzi 1:0 i w 80 minucie wykonuje karnego. Grając Interem, musisz obronić karnego i w ciągu dziesięciu minut wygrać to spotkanie. Albo pojedynek Manchester United - Barcelona. Jest 70 minuta i przy stanie 3:2 dla MU z boiska zostaje wyrzucony Butt. Twoim zadaniem jako gracza MU jest obronić karnego i wygrać... Na brak emocji, i to tych prawdziwych, nie będziesz więc narzekał. Dodatkowo w trybie Scenario masz skalę trudności (od 1 do 5). Tak jak już wspomniałem, w UEFA CL S98/99 zawarto również historyczne jedenastki, które w latach poprzednich zdobywały to najcenniejsze klubowe (przynajmniej w Europie) trofeum. Możesz więc zagrać Liverpoolem rocznik 78 z Dalglishem w ataku i Clamencem w bramce przeciwko mistrzowskiemu Ajaxowi z roku 95, w którym występowali w napadzie Overmars z Litmanenem. Oczywiście nie ma najmniejszych przeszkód, aby w opcji Custom umieścić w którejś z grup zamiast powiedzmy Lens czy Kaiserslautern drużynę Juventusu 85 z Platinim i Bońkiem. Jak sami doskonale widzicie, tak szybko UEFA CL S98/99 się nie nudzi.

Zanim jeszcze przejdę do omawiania samych spotkań, kilka słów poświęcę możliwościom trenerskim. W tym miejscu także chylę czoła przed Silicon Dreams, bo możemy poustawiać sobie swoją jedenastkę dokładnie tak jak tego chcemy. I to w bardzo prosty i miły sposób. Oprócz ustawień zespołowych typu formacja, styl etc., są również ustawienia indywidualne.

Nie dość, że zawodnika można umieścić gdziekolwiek się chce na boisku, to można jeszcze przydzielić mu zadania indywidualne. Inna sprawa, że mimo wszystko dyscyplina na murawie troszkę szwankuje. Zdarzają się momenty, gdy pojawia się chaos i w miejscu gdzie powinien być nasz napastnik jest pusta przestrzeń. Za to w innej części boiska biega koło siebie dwóch naszych pilkarzy. To samo tyczy się obrońców. Nadal nie grają dość ofensywnie. Cały czas bardziej są skupieni na bronieniu dostępu do własnej bramki niż wspomaganiu ataków na bramkę rywali. Z drugiej strony przecież po to są obrońcy.

No to gramy! Pierwsze, co rzuca się w oczy, to wygląd stadionów. Kurczaczek! One nie są wcale brzydsze od tych z FIFA. W sumie dwadzieścia jeden stadionów z całej Europy. Co prawda brakuje kilku z tych największych, ale za to mamy parę dość "egzotycznych". Wszystkie są ładnie oteksturowane i sprawiają super realistyczne wrażenie. Uwagę na siebie zwracają także reklamy przy murawie. W większości pilek są one siedliskiem pikseli, a tu wprost przeciwnie. Dokładnie rozmyte. Piłkarze właśnie wybiegający na boisko nie pozostawiają nic do życzenia. Wyglądają równie dobrze, jak ci z FIFA, a mam nawet takie wrażenie, że trochę lepiej! Pamiętacie, do czego zawsze przyczepiam się przy okazji recenzowania FIFA? Tak, zawsze drażnią mnie ich facjaty i brak nazwisk na koszulkach. Tym większą mam satysfakcję, informując Was, że w UEFA CL S98/99 moje życzenia zostały wreszcie przez kogoś spełnione. Twarze wyglądają co najmniej realistycznie. Spójrzcie chociażby na Warzychę albo Seamana. Podobni do pierwowzorów? Mi się wydaje, że tak. Podobnie jest z tymi nazwiskami na koszulkach. Mała rzecz, a cieszy. Ogólnie nie można się przyczepić do wyglądu piłkarzy. Są po prostu zaokrągleni tam gdzie trzeba i prezentują się gites. Samym wyglądem zawodników gracz jednak nie żyje. Ale motion capture to kolejny mocny punkt UEFA CL S98/99. Piłkarze poruszają się tak jak powinni. Szczególnie podoba mi się, jak składają się do strzałów z powietrza. Wychodzi im to lepiej niż u konkurencji. Niestety, zdecydowanie słabiej wypadły wślizgi (widocznie motion capture robiono na jakimś napastniku ;)). Jakoś tak wyglądają mało realistycznie i nie przekonują mnie. Nie są aż tak tragiczne i można je przeboleć, ale mogłyby być lepiej dopracowane.

Giercowanie sprawia duuuzo przyjemności. Powiem szczerze: lepiej grało mi się w UEFA CL S98/99 niż w FIFA 99. Może FIFA już mi się przejadła (w kółko to samo), a może właśnie grywalność to największy atut produktu Silicon Dreams? Tu się gra bardziej żywiołowo, szybko, z polotem i nie tak schematycznie. To wszystko powoduje, że zabawa jest znakomita. W UEFA CL S98/99 nie ma czasu na zastanawianie się i powolne konstruowanie akcji. Liczy się tylko atak i to piekielnie szybki atak. Dużo podań, przerzutów i gry z pominięciem drugiej linii. Ach, żeby to zrozumieć, trzeba samemu zagrać. Gwarantuję Wam, że będziecie zadowoleni. Ta gra po prostu podnosi gwałtownie poziom adrenaliny. Wprost przeciwnie niż FIFA. To, co wydobywa się z głośników także jest miłe dla ucha. Dużo radości sprawili mi komentatorzy, którzy reagują w sposób bardziej żywiołowy i spontaniczny niż ci nudziarze z FIFA. Także ich komentarze są trafne i ciekawe. Muzyka jaka jest, nietrudno się domyślić. Kto z Was nie słyszał nigdy oficjalnej muzyczki Ligi Mistrzów?

Wiedziałem, że nie ma takiej osoby. Zdecydowanie bardziej dźwiękowo "leży" mi UEFA CL S98/99 niż gierka z logiem EA Sports.

No i to chyba tyle. Jestem wręcz szczęśliwy, że komuś udało się przełamać monopol EA Sports w kategorii gier piłkarskich. Może teraz EA Sports pójdą po rozum do głowy i zaczną coś zmieniać w FIFA na lepsze? Konkurencja to chyba najzdrowszy doping, chociaż tak naprawdę, to te dwie gry są krańcowo różne od siebie. FIFA mimo wszystko pozostaje najlepszą i najbardziej realistyczną piłką kopaną, ale UEFA CL S98/99 jest bez wątpienia grą z największą dawką grywalności. Tylko od Was zależy, czy wolicie realizm, czy zabawę. Ja tym razem stawiam na czystą rozrywkę. ■

Plusy:
- grywalność
- tegoroczna Liga Mistrzów
- drużyny mistrzowskie z całej historii rozgrywek
- wyśmienity tryb Scenario
- niezła oprawa dźwiękowa i graficzna

Minusy:
- taka sobie dyscyplina na boisku
- wślizgi
- na pewno mniej realistyczna niż FIFA (ale za to mocno grywalna)

Ocena: 8

INFO

| | |
|---|---|
| Producent: Silicon Dreams/Eidos | |
| Wymagania: P166, 16 RAM, Win 95/98, CDx4, Direct X6, karta muz. | Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321 |
| Internet: http://www.eidos.com | |

Podpowiedzi do: Aliens vs. Predator · Alpha Centauri · Turok 2 · Delta Force

# STAJEMY NA GŁOWIE, ŻEBY POMÓC WAM W GRANIU

... i to jest nasz PLUS

## W numerze:

Solucje:
- Shogo: MAD PL
- Delta Force
- Turok 2: Seeds of Evil
- Beavis & Butt-head Do U.
- Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
- Worms Armageddon cz. 2

Poradniki:
- Alpha Centauri
- SimCity 3000
- Aliens versus Predator
- Caesar III

oraz

teksty naszych czytelników

**Instrukcja: Dark Colony**

# Outburst

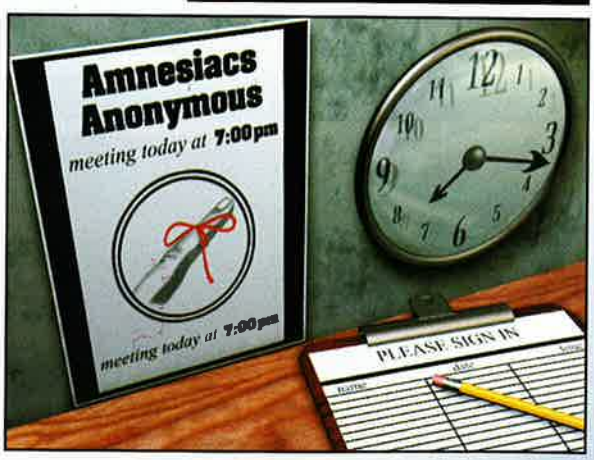
## Słowna "tamigłowa"

**Hasbro Interactive wyspecjalizowało się w umysłowych gierkach nie rzadko stworzonych w konwencji teleturniejów telewizyjnych. Trzeba przyznać, że całkiem nieźle im to wychodzi, a komputerowa produkcja bardziej mi przypada do gustu niż telewizyjne show. Decyduje o tym kilka czynników, z których warto wspomnieć: chociażby o braku krzyczącego, skaczącego z jednej nogi na drugą, stającego na głowie gospodarza, publiki bijącej brawa lub wydającej z siebie przeciągłe "uuuu", zgodnie z tym, co akurat pokazuje pan trzymający planszę, oraz przede wszystkim uczestniczenie w rozgrywce bez konieczności przechodzenia przez eliminacje, wypełniania formularzy i dojeżdżania do studia nagrań na swój własny koszt.**

JASPIN

Prawdzie Outburst posiada jedną z wymienionych przeze mnie cech - gospodarza, jednak po pierwsze nie widzimy postaci, a jedynie słyszymy fonię przez niego wydawaną, a po drugie w każdej chwili możemy maksymalnie ściszyć lub zupełnie wyłączyć komputerowe głośniki. Nie polecam takich rozwiązań, chociażby ze względu na muzyczkę, która towarzyszy umysłowym katuszom oraz polecenia i wskazówki przekazywane via głośniki. Ponadto głos, jak i czasami zjadliwe komentarze "hosta" turnieju, są do zniesienia i wymagają jedynie mocnego zaciśnięcia pięści i położenia w pobliże biurka jakieś zdezelowanej myszki, co by można nią było od czasu do czasu rzucić o ścianę. Zawsze można też wcisnąć power w obudowie, ale myślę, że do tego nie dojdzie, gdyż Outburst zaliczyć można do wciągających zabaw, szczególnie jeśli chodzi o angielskojęzycznych użytkowników. Niestety, wychodzi tutaj na wierzch pierwsza dość poważna, jak na nasze warunki, wada, która dla większości polskich użytkowników może okazać się nie do zniesienia. Zabawa w słówka, skojarzenia podzielona jest na kilka etapów, które właściwie niczym od siebie się nie różnią, a chyba istnieją jedynie w celu "powiększenia" giery. Zabawa polega na odnalezieniu jak najwięcej elementów, zagadnień związanych z tematem podanym przez znajomy głosik prowadzącego.

Czasowo przeważnie gracz jest ograniczony jedną minutą, chociaż zdarza się rozgrywka, gdzie na pomyślunek zostaje jedynie trzydzieści sekund. Zadanie wydaje się dość prostackie, ale na przykład spróbujcie w ciągu jednej minuty (z tykającym stoperem w uszach) znaleźć nazwy pięciu warzyw, które nie zaliczają się do zielonych (pomidory czy ziemniaki odpadają, gdyż rosną na zielonych roślinkach), nie wspominając o tym, że wszystko musi być podane po angielsku. Na szczęście twórcy zabawy wyszli z założenia, że uczestnicy nie muszą należeć do grona wykwalifikowanych maszynistek, aby zdążyć wystukać w określonym czasie wszystkie nazwy. Wystarczy, że gracz poda trzy pierwsze litery wyrazu, który nasuną mu się na myśl, a program sam rozpozna tok myślenia piszącego i odpowiednio go zdefiniuje. Tylko jeden etap odbiega nieco od pozostałych, a różnica polega na odwróceniu zadania. Na ekranie w krótkich odstępach czasu podawane są wyrazy, które mają ze sobą coś wspólnego i tę właśnie cechę należy sobie wydumać i wystukać na klawiaturze. Przyznam, że tematy poruszane w konkursie są dość zabawne, atrakcyjne, krótko - lekkie, łatwe i przyjemne. Do tej sielanki dochodzi jeszcze wysilający się w tle gospodarz, który po pierwsze nie szczędzi różnych komentarzy złośliwych bądź podnoszących delikwenta na duchu, jak i stara się nieco ubarwić teleturniej różnymi wokalnymi wstawkami. Różnie mu to wychodzi i trudno stwierdzić, czy minął się z profesją, ale bądź co bądź rolę gospodarza show wypełnia prawidłowo.




Wysoce rozrywkowym elementem, oprócz oczywiście samej giery, są parodie reklam, którymi jest zasypywany gracz po przejściu danego etapu rozgrywki. Nie są to oczywiście filmowe odpowiedniki, a jedynie plansze ze znanymi, sparodiowanymi reklamami różnych, również znanych, przedmiotów życia codziennego i niecodziennego. Cała zabawa wykonana została w konwencji prawdziwego show telewizyjnego - okrzyki gospodarza, śpiewy, reklamy, tykający czas oraz równie melodyjne (np. z podkładem znanej piosenki o "macaronie" ;)) wstawki animowane wprowadzające do kolejnych etapów. Jedynym, co odstaje od tych wszystkich atrakcji jest grafika składająca się w większości z paru kolorowych kwadracików, kółeczek, kreseczek i kropeczek. Nie wymagam oczywiście w tym przypadku żadnych trójwymiarowych elementów - chociaż kilka przydałoby się - jednak grafa na poziomie tekstowych gier przygodowych w tych czasach jest wyjątkowo nie na miejscu.

Zdziwił mnie fakt możliwości rozegrania niewielkiego multiplaya, dzięki któremu nie trzeba bić się z kimś o klawiaturę, aby wpisać jakieś akurat z wielkim wysiłkiem wymyślone hasło. Motyw z wyrywaniem sobie klawiatury można spokojnie zrealizować podczas rozgrywania gry drużynowej, gdzie należy wymieniać się z przeciwnikami i na zmianę sypać odpowiedziami. Jednak w tym przypadku liczba uczestniczących w zabawie osób jest jedynie ograniczona metrażem pomieszczenia, w którym znajduje się komputer z uruchomionym Outburst.

Giera jak na nasze warunki jest dość ciekawą propozycją i warto by było na jej wzór stworzyć polski odpowiednik. Niestety, jest dostępna jedynie wersja amerykańska, zorientowana na tenże naród (wnioskując chociażby z zadania wymienienia tytułów amerykańskich Talk Show) i z pewnością mogąca sprawić niemałe kłopoty polskim użytkownikom, nawet tym, którzy język angielski opanowali do perfekcji. Chociaż z drugiej strony osoby, które zaznajomione są z językiem w stopniu chociażby zadowalającym, mają pod ręką słownik oraz dostęp do programów z satelity, spokojnie poradzą sobie z większością tematów i bezproblemowo wypełnią puste pola teleturniejowe. Dużym plusem jest bardzo rzadkie, wręcz znikome (mi się ani razu nie zdarzyło) powtarzanie się tematów, ale trudno się dziwić - wszak na płycie CD można upchnąć literek od groma i trochę. Zabawa jest naprawdę wciągająca, nie mniej niż legendarny już tetris i jest przykładem, iż często prostota pomysłu gwarantuje, jeśli nie sukces (trudno jeszcze mówić o jakimkolwiek sukcesie Outburst), to na pewno "miłość" wielu graczy, którzy często właściwie nie wiedzą, dlaczego ich to tak bawi.

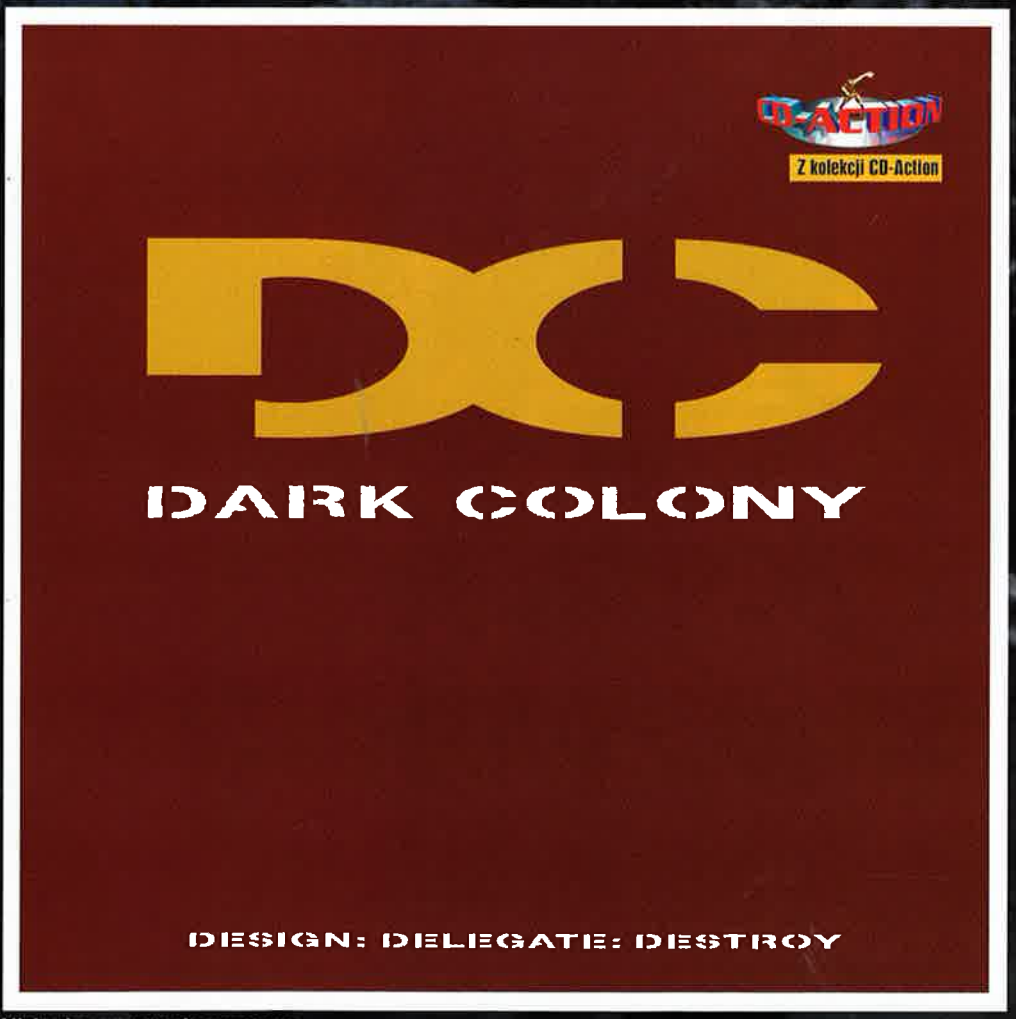
**Plusy:**
- zmusza do wysiłku umysłowego
- humor & show
- ogólnie sympatyczne

**Minusy:**
- dla dobrze znających angielski
- oprawa graficzna
- nawiązania do nieznanych Polakowi faktów, programów itp.

**Ocena: 5**

**INFO**

| | |
|---|---|
| | **Producent:** Hasbro Interactive |
| **Wymagania:** Pentium 100, CD x 2, 16MB RAM | **Dystrybutor:** Hasbro Interactive |
| **Internet:** http://www.hasbro-interactive.com | |




Minimalne wymagania sprzętowe:
nożyczki, pudełka na pełne wersje, pewna ręka

## UWAGA!

- **Koszt wysyłki wliczony w cenę programu**
- Ceny zawierają podatek VAT
- Płacisz przy odbiorze przesyłki
- Program otrzymasz w ciągu 2-5 dni roboczych

# Firma Wysyłkowa

# PLANETA GIER®


Biuro handlowe:
ul. Biskupia 48c lok. 1, 04-216 Warszawa,
**tel./fax: (0-22) 879 72 53,**
**0-501 729 762**
Dzwoń: Pn - Pt od $8^{00}$ - $18^{00}$

Koszt wysyłki wliczony w cenę programu

## W OFERCIE RÓWNIEŻ:

| | | | |
|---|---|---|---|
| AGE OF EMPIRES - MISJE | 59,- | KING QUEST 8: MASK OF ETERNITY | 155,- |
| BEAVIS & BUTHEAD | 119,- | LUFTWAFFE COMMANDER | 149,- |
| DEER HUNTER 2 | 99,- | MOTOCROSS MADNESS | 159,- |
| PANDEMONIUM | 89,- | PREMIERE MANAGER '98 | 59,- |
| GANGSTERS | 149,- | RAINBOW SIX | 155,- |
| HEART OF DARKNESS | 79,- | ULTIMA ON-LINE-SECOND AGE | 219,- |
| JEDI KNIGHT + MISTERIES OF THE SITH | 159,- | X-WING vs. TIE FIGHTER + BALANCE of POWER | 159,- |

... I WIELE INNYCH

# NETKOMUNIKACJA

**Witamy ponownie w naszej nowej rubryce Action Net. Tym razem właśnie ja zawitałem na gościnne występy. Dla jednych Internet to wspaniała rozrywka i zabawa, dla innych wręcz życiowa konieczność. Nie będę ukrywał, że należę do tej drugiej grupy, chociaż często surfuję po sieci. Niemniej jednak podstawową sprawą, do jakiej służy mi Internet jest komunikacja. Jakby na to nie patrzeć, Internet stał się najlepszym rozwiązaniem jeśli chodzi o kontakt z drugą osobą. Jest tańszy niż telefon i szybszy niż poczta, nawet kurierska. Osobiście przekonałem się o tym w sposób dość oczywisty. List za Ocean idzie dziesięć dni, a mail dosłownie chwilkę. Teraz nie mogę się obejść bez e-mail czy chat roomu. Nawet kiedy mam sprawę do kolegi, to wolę "pchnąć" do niego maila niż zadzwonić. Przypuszczam, że za kilka lat każdego to czeka. Musicie mi uwierzyć na słowo, iż komunikacja przez Internet to przyszłość i to niedaleka. Najpopularniejszymi usługami do komunikacji są e-mail, IRC oraz chat room. Każdy z nich ma swoje zalety i wady. Dlatego pokrótce postaram się je omówić.**

MACIEK JAKUBSKI

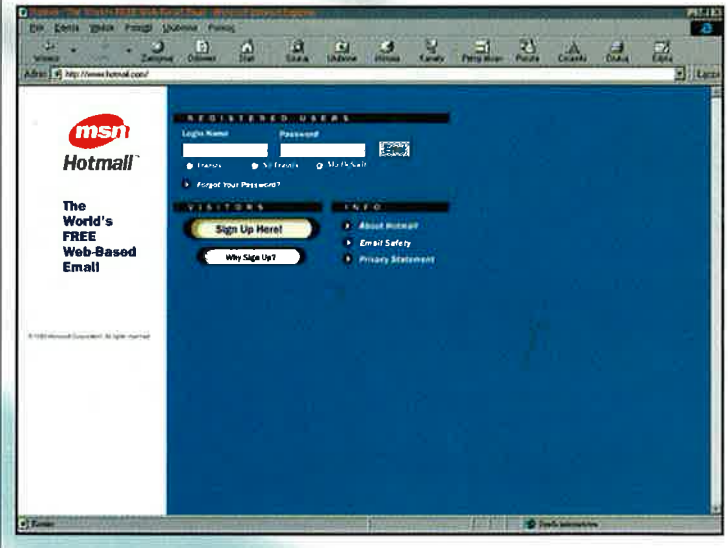
## E-MAIL

Zdecydowanie najpopularniejszy i najtańszy sposób komunikowania się przez Internet. Ponieważ już wcześniej w Action Net pisano o tej formie przekazywania informacji, tutaj napiszę tylko, gdzie warto założyć sobie darmowe konto. W Polsce największymi serwerami oferującymi tego typu usługi (no, prawie - w zamian jesteśmy bombardowani różnymi reklamami przychodzącymi na nasz e-mail) są Friko oraz Polbox. Możesz je znaleźć pod adresami www.onet.pl oraz www.polbox.com. Według mnie zdecydowanie korzystniej przedstawia

się oferta Friko, ale to tylko moja osobista opinia. Plusem posiadania konta na polskim serwerze jest oczywiście to, że wszystko jest w naszym ojczystym języku. Niestety, polskie serwery mają to do siebie, że często odechciewa im się pracować. Przynajmniej raz w tygodniu mam kłopoty z odbieraniem poczty. Dochodzi do tego jeszcze tragicznie wręcz niska przepustowość. Wynosi ona jakieś 700 kb i zawsze mam kłopoty, kiedy wysyłam screeny do redakcji. Muszę wysyłać w kilku ratach. Jest to przynajmniej uciążliwe. Dlatego proponuję założenie sobie drugiego konta na którymś z amerykańskich serwerów. Polecam szczególnie Hotmail (www.hotmail.com) lub Yahoo (www.yahoo.com). Obydwa to czysto komercyjne serwery i prezentują poziom o klasę wyższy od naszych rodzimych. Chociaż przyznaję, że czasami też są tak zapchane, iż nie można na nie wejść. W zamian za to dostajemy dużą przepustowość. Wysłanie maila o wielkości 2 MB to żaden problem. Do tego mimo wszystko maile dochodzą szybciej i jest większa pewność, że w ogóle nasz list dojdzie. Pisząc z Friko, często otrzymuję swoją przesyłkę z powrotem i muszę ją wysyłać po raz kolejny. Na Hotmailu to się praktycznie nie zdarza. Jeżeli ktoś chce mieć jakiś fajowy adres odpowiadający jego zainteresowaniom, to też może znaleźć w sieci coś dla siebie. Na przykład na mojej ulubionej stronie www.nhl.com jest możliwość założenia sobie konta z nazwą swojego ukochanego teamu. Jeżeli np. jesteś fanem Anaheim, to Twój e-mail będzie brzmiał xxx@ducksfan.com. Wybór konta to, jak widać, nie taka prosta sprawa. Jeżeli wybierzesz źle, to zaręczam, że nieraz będziesz bluzgał ile wlezie na ten serwer. Dlatego zastanów się zanim wybierzesz.

## IRC

... to skrót od Internet Relay Chat i oznacza porozumiewanie się na żywo w sieci. Jego użytkownicy za pomocą odpowiedniego oprogramowania podłączają się do przeznaczonych w tym celu serwerów i tworzą sieć IRC. Liczba osób będących na sieci jednocześnie jest teoretycznie nieograniczona, ale jeżeli kanał jest zapchany, to są trudności z wejściem. Siecią IRC opiekują się IRC-Opi, czyli osoby, które pilnują przede wszystkim porządku na sieci i w razie potrzeby interweniują. W Polsce jest w tej chwili bodajże dwudziestu IRC-Opów oraz główny koordynator, tzw. Coord. Jest




on wybierany przez innych IRC-Opi. Obecnie na tronie wszystkich ircowników siedzi Piotr Kucharski. Każdy z użytkowników posługuje się na IRC własną ksywką (nickname), przez co jest rozpoznawalny przez innych. Rozmowa polega na przesyłaniu krótkich wiadomości pomiędzy użytkownikami. Zwykle taka wypowiedź nie przekracza kilku linijek i dociera do odbiorcy przeważnie w ciągu paru sekund. Takie krótkie wypowiedzi są nazywane mesgami. Wysyłając je, podaje się ksywkę użytkownika, do którego mają one dotrzeć. Aby jednak móc rozmawiać na IRCu, potrzebne jest odpowiednie oprogramowanie. Skąd je wziąć? Najłatwiej prosto z sieci albo od kolegi. Ponieważ prawie wszyscy używają Windowsa, podam nazwy kilku programów działających właśnie w tym systemie: mIRC (chyba najpopularniejszy - sam mam go na hardzielu), PIRCH, Visual IRC oraz OrbitIRC. Skoro masz już odpowiednie oprogramowanie, to czas na wybór kanału. W Polsce najpopularniejsze są: #polska oraz #polonia. Istnieją także mniejsze kanały z reguły powiązane z większymi miastami, np. #kraków czy #toruń. Wchodząc na kanał, musisz pamiętać o przestrzeganiu zasad panujących na IRCu. Po pierwsze możesz używać tylko jednego nickname'a. Nie może być tak, że piszesz sobie naraz pod kilkoma ksywkami. Po drugie nie wolno przeklinać. Po trzecie nie wolno się wzajemnie obrażać i po czwarte językiem obowiązującym na polskich kanałach jest polski. Nieprzestrzeganie tych zasad grozi wykopaniem z kanału i późniejszym brakiem dostępu. W zasadzie nie istnieje na IRCu coś takiego jak temat tabu. Każdy gada, o czym mu się podoba. W końcu mamy demokrację. ;) Zależy to tylko od innowacji ludzi znajdujących się akurat na kanale. Często dochodzi do różnych zatargów pomiędzy uczestnikami dyskusji, a nawet do wojen zwanych wojnami opów. Z drugiej jednak strony zdecydowanie więcej znajomości na IRCu kończy się przyjaźnią. Dużo osób z IRCa wzajemnie się odwiedza i spędza czas na dyskusjach w innych warunkach niż przy klawiaturze. I to nie tylko ludzie z tych samych miast. Coraz częściej ircownicy jeżdżą z miasta do miasta, odwiedzając swoich przyjaciół z kanału. Można chyba powiedzieć, że ircownicy powoli stają się subkulturą. ;) A na poważnie, to zachęcam do ircowania, bo to ciekawy sposób na spędzanie czasu. Szczególnie kiedy pogoda nie dopisuje. ■

# Strony, które warto zobaczyć

## WWW polskiego IRC (http://www.irc.pl)

Czytelnicy chcący dowiedzieć się więcej na temat IRCowania powinni koniecznie odwiedzić tę stronę. Znajdziecie tutaj mnóstwo doskonale opracowanych informacji o Internet Relay Chat i wszystkich rzeczach z nim związanych. Co ważne, strona jest w całości stworzona w języku polskim, więc mogą z niej skorzystać nawet Ci w Was, którzy nie władają biegle językiem angielskim.

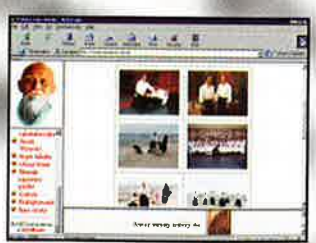
## Wszystko o IRC (http://www.irc.intertele.pl/)

Równie interesująca polska strona o IRCu. Tutaj także umieszczono bardzo solidne materiały poświęcone internetowym ploteczkom. Dowiecie się z nich między innymi: jak rozwijał się IRC, jak jest zbudowany, jakich programów warto używać, poznacie podstawowe komendy, emotikonki (sposób na wyrażanie emocji na IRCu) i wiele, wiele więcej.

## Wirtualna Ściąga (http://www.sciaga.pl)

Kłopoty w szkole? Może tutaj znajdziesz pomoc. Wbrew nazwie, strona nie zachęca do nieuczciwych metod poprawiania ocen (no może troszeczkę ;)), ale wymaga od uczestników "imprezy" twórczego zaangażowania w proces gromadzenia wiedzy, co mniej więcej odpowiada założeniom pedagogiki. W każdym razie warto zajrzeć, a czy skorzystasz, czy nie zależy tylko od Ciebie.

## Oficjalna strona Polskiej Unii Aikido (http://www.puaikido.top.pl/)



Aikido jest nie tylko skuteczną formą samoobrony, ale także swoistą filozofią unikania przemocy. Jako jedna z niewielu tzw. sztuk walki nie naraża swoich adeptów (pod warunkiem umiejętnego kierowania treningiem) na uszkodzenia i urazy ciała mogące zaszkodzić ich zdrowiu. Ćwiczenia aikido działają także bardzo relaksująco. Obecnych i przyszłych miłośników Aikido zachęcam do odwiedzenia najbardziej kompetentnego źródła wiedzy na ten temat w polskim internecie.

## Serwis Gier Komputerowych GRACZ (http://www.gracz.netpol.pl/)

Dobrze opracowany zarówno pod względem zawartości i oprawy graficznej serwis poświęcony grom komputerowym. Co prawda tego rodzaju miejsc w internecie (także polskojęzycznych) jest sporo, ale warto poznać co najmniej kilka, aby wybrać ten najlepszy (z własnego punktu widzenia). Na pewno w tej rubryce przedstawimy jeszcze wiele podobnych adresów, w końcu CD Action jest pismem dla graczy!

# Mały słowniczek ircownika

BOT - osoby grające w Quake'a powinny chyba wiedzieć, co to oznacza. ;) Jest to programik, który wykonuje pewne zamierzone przez autora działania. Niektóre boty stworzono do pilnowania porządku na IRCu, ale są też takie utrudniające życie użytkownikom (WarBoty).

CZE - skrót od cześć. IRC ma to do siebie, że im kto dłużej ircuje, tym bardziej robi się leniwy.

LAG - pojęcie także znane graczom sieciowym. Jest to opóźnienie w sieci powstałe niezależnie od użytkowników. Duży lag powoduje praktycznie niemożliwość rozmawiania na IRCu.

LAMER - krótko mówiąc to ktoś, kto nie powinien znaleźć się na IRCu. Taki pacjent uprzykrza wszystkim życie, dokuczając ile tylko wlezie. Jedyny sposób na takiego to wykopać go z kanału.

OP - to skrót od operator. Opa dostaje się na kanale i wtedy można wykonywać różne rzeczy związane z kanałem. Np. wykopywać innych, dawać opa innym etc. Ilość opów na kanale jest różna. Na #polska są nimi praktycznie wszyscy, natomiast na #polonia - nieliczni. To drugie jest lepszym rozwiązaniem, gdyż dzięki temu panuje tam większy porządek.

THX, TX, TNX - skrócik od angielskiego thanks. Znowu to lenistwo.

WOJNA OPÓW - czasami bywa tak, że opem zostaje jakiś lamer i od razu przystępuje do złośliwego wykopywania innych użytkowników z kanału. Oczywiście pozostali nie pozostają mu wtedy dłużni i dochodzi do otwartej wojny. Nieraz po każdej ze stron opowiada się po kilka osób. Wygrywa z reguły ten, kto dysponuje skryptami wojennymi. Najlepiej jednak nie wtrącać się do takich wojen.

CHAT ROOM

Chat roomy powstały praktycznie w tym samym celu co IRC: aby można było się komunikować na żywo w sieci Internet. Jednak poza tym istnieje wiele różnic pomiędzy nimi. Po pierwsze, aby korzystać z chat roomów, nie musimy posiadać żadnych programów tak jak to jest w przypadku IRC. Wchodzimy na stronę świadczącą usługi chat room i już rozmawiamy. Po drugie chat roomy można podzielić na płatne i bezpłatne. Na płatnych wykupujemy sobie za miesięczny abonament "pokój" i zabezpieczamy go hasłem. Dostęp do tego pokoju mają tylko osoby znające hasło. Jest to o tyle wspaniałe, iż możemy porozmawiać na spokojnie w małym gronie. Abonament wynosi za taką przyjemność przeciętnie 30-50 USD. Bezpłatne chat roomy przypominają trochę kanały IRCowe. Może z nich korzystać dosłownie każdy. Po trzecie chat roomy oferują nam trochę więcej czynności niż tylko i wyłącznie prowadzenie rozmowy. Można mówić szeptem (wtedy wiadomość dociera tylko do odpowiedniej osoby), komuś można sprzedać kopniaka lub lufę w zęby, szturchnąć, wyzwać, pocałować, przytulić, puścić do kogoś oczko, uśmiechnąć się, przytaknąć albo zgodzić się z rozmówcą i wykonać kilka innych czynności. Wykonywanie tych rzeczy może nie sprawia tyle radości co w rzeczywistości - tak, to jest zdecydowany minus wirtualnego świata, ale i tak dzięki temu można wyrazić chociaż w pewnym stopniu swoje uczucia względem rozmówcy. Po czwarte chat roomy są przeważnie wykonane starannie graficznie. Nie oddziałuje to oczywiście w sposób bezpośredni na rozmowę, ale wprawia uczestników w lepszy nastrój. Przykładowo mój ulubiony chat room (Hotelchat - www.hotelchat.com ) jest zrobiony na podobieństwo pięciogwiazdkowego hotelu w Monte Carlo. W sumie dwadzieścia pięter zapełnionych płatnymi i darmowymi roomami, basenem, restauracją, barem, salą bankietową, biblioteką etc. Każda część hotelu jest dokładnie opisana i zawiera fotkę danego miejsca. Jeżeli wejdziemy, powiedzmy, do Piano, to faktycznie stoi tam pianino, a pod spodem jest krótki opis tego pomieszczenia z zaznaczeniem, co w tej chwili gra facet siedzący za instrumentem. W recepcji możesz za to otrzymać potrzebne Ci informacje albo przejrzeć sobie listę osób obecnych aktualnie w całym hotelu. Dość niekonwencjonalnie jest rozwiązane przemieszczanie się po całym hotelu. Chcąc dostać się na inne piętro, musimy udać się do windy i po prostu pojechać tam. Wracam jednak do myśli przewodniej. Po piąte, w odróżnieniu od polskiego IRC, na chat roomach można spotkać ludzi z całej kuli ziemskiej. Fakt, na Hotelchat zdecydowana większość to Amerykanie i Kanadole, ale trafiają się także Hiszpanie, Turcy, Szwedzi, Australijczycy, Holendrzy, a nawet Polacy. Nie ma to jak pogawędka z kimś z zewnątrz. Można dużo ciekawych rzeczy dowiedzieć się o naszym kochanym kraju. A tak zupełnie na marginesie: prawie każdy na świecie zna nasze najpopularniejsze przekleństwo. Hmmm... Polacy nie gęsi i swoje przekleństwa mają. Podsumowując te rozważania na temat chat roomów, stwierdzam, że osobiście bardziej wolę je od IRCa. To, na co zdecydujecie się, zależy tylko i wyłącznie od Was, ale wydaje mi się, iż chat roomy są ciekawsze. Minusem ich jest na pewno jakość polskich połączeń. Kiedy jest tłok na roomie, to nie nadążam z wciskaniem "reload". Jeżeli kogoś stać, to może sobie oczywiście zafundować prywatny chat room, ale za taką cenę? Na koniec jeszcze tylko garść adresów z chat roomami: www.chat.beeb.com, www.cyberchat.com, www.cyberpetchat.com, www.nettaxi.com/chat, www.intergov.org/chatroom, www.mountzion.org/echat.

# SCENA KOMPUTEROWA

# CDA okiem mym...

Count/Nemesis ^STK

Od redakcji: prezentujemy tutaj dokończenie artykułu (a ściślej - polemiki) z poprzedniego numeru. Przypomnijmy, że autor wyraża swoje stanowisko w sprawie "CDA i PC Scena" i nie jest to stanowisko pozytywne (a Smuggler się nie zgadza... jak zawsze :)).

Tak więc jest to winą CD-Action, a nie scenowców!!!

*Co jest winą?! Zresztą nieważne. Zawsze się znajdzie jakieś kozły ofiarne. Jak nie CDA, to oskarżymy Żydów, masonów, cyklistów i mańkutów. Wiadomo - zawsze to ONI są winni, nie MY. I życie jest wtedy proste i przyjemne. "Jakby Polacy na nas nie napadli, to byśmy ich nie podbili; my nie chcieliśmy wojny" - jak mawiali w swoim czasie fani Adolfa H., szczerze zresztą w to wierząc.*

Powtarzam: brak CDA = mało begginnersów => swapperzy wprowadzają w wir scenowy po kilka osób naraz w sposób całkowicie friendly (NO CDA = NO PROBLEM).

*Zgoda. Ale CDA jest i tego nie zmienisz. ;) A ponadto sam niedawno pisałeś o tym, jak swapperzy cierpią, otrzymując listy od newbies. Stąd wątpię, by tak chętnie wprowadzali po parę osób naraz. No, chyba że jakichś kumpli itp. I co - scena = republika kolesiów? Czemu nie? Ale - ja wolę, by wchodzili tam także ludzie spoza rozmaitych układów. Tak zdrowiej.*

Poza tym redaktor kącika scenowego próbuje załagodzić sprawę scena vs CDA, naginając fakty. Chodzi tu o sprawę podziałów scenowych. Uświadamia czytelnikom, że nie ma czegoś takiego jak podział sceny (korzystając z artka Steffi: scena rdzenna, scena internetowa, scena CDA). Niestety, taki podział już dość długo istnieje (nawet bardziej zróżnicowany) i raczej tego nie zmienisz, choć jesteś autorytetem dla dużej części CDA-sceny.

*Samo istnienie podziałów scenowych jest dla mnie dowodem na to, że scena się wynaturza... i wszystko, co pisałem w komentarzu do artka Stefii zaczyna się tym samym sprawdzać. Obym był złym prorokiem! Za moich czasów (ale to brzmi...) scena była po prostu sceną, bez żadnych podziałów! Tj. byli eliciarze, byli i początkujący - ale razem stanowili JEDNĄ scenę. I co, komu to przeszkadzało?*

3. Przedstawianie błędnego obrazu sceny.

Każdy scennerek wie, że nie da się przedstawić w gazecie wielu spraw dotyczących sceny (podobną myśl opisał Cortez/Omnicolour w msr#6). Myślę, że gdyby ludzie wiedzieli także o innych stronach scenowania, niektórzy z nich zrezygnowaliby z tej zabawy. Smuggler - dobrze wiesz, o jakich sprawach mówię. Patrzysz i nie grzmisz.

*Jasne. Ale gdybym zaczął pisać o ciemnych stronach sceny, to zaraz podniósłby się krzyk pewnych ludzi, że wyciągam na jaw top secret tajemnice, że rodzinnych brudów nie pierze się publicznie, że zdradzam scenę, że chcę udowodnić, iż tam siedzą same @#$ itp. Czyż nie? Mówiąc krótko: jak nie napiszę - niedobrze, jak napiszę - jeszcze gorzej. Zresztą o ciemnej stronie sceny każdy newbie szybko się sam przekonuje... (często aż za mocno).*

Radzę Ci się zastanowić nad dalszym prowadzeniem kącika scenowego. Naczytałeś się na pewno wiele artykułów na temat prowadzenia kącika scenowego w magazynie. Znalazło się w nich wiele pomysłów na kompromis z Tobą. Przeszłości nie odwrócisz, nie będzie już tak jak kiedyś, ale możesz dojść do takiego kompromisu, że scena i CDA będą sobie zgodnie żyć (nie wykluczając sceny z magazynu).

*Tak jest - przeszłości się nie przywróci (to TAKŻE a propos Twych westchnień do dawnej sceny, undergroundu itp.). Faktycznie, chyba trzeba się pogodzić z faktami i nauczyć się z nimi żyć. Jeśli chodzi o mnie, to z chęcią dogadałbym się z nawet najbardziej zapalonymi przeciwnikami sceny w CDA. Naturalnie nie wtedy, gdy na dzień dobry słyszę "zlikwiduj dział, stuff... no, może być, ale go pakuj rarem z hasłem, a hasło rozdawaj tylko wtajemniczonym, czyli nam, i możesz żyć". Kompromis bowiem to ustępstwa z OBU stron. Jeśli więc macie - panowie przeciwnicy - jakieś konstruktywne propozycje, to ja jestem jak najbardziej za. I czekam na nie!*

Należy Cię jednak pochwalić, że starasz się robić coś w tym kierunku, np. poprzez wysyłanie listów do osób, których produkcje chcesz zamieścić na kompakcie.

*Prawda? Robię zresztą nie tylko to. Ale a propos listów (odmownych) od twórców stuffu. Część mówi po prostu "nie" - w porządku. Ale wstyd mi za tych, którzy wykorzystują go, by posłać mi parę Kb bluzgów i w ten sposób udowodnić (komu? sobie?), jacy to są nie-komercyjni itp. Tu mógłbym podać xywki... ale nie będę ich dowartościowywał. ;) Powtórzę to, co zawsze im piszę: Wasze bluzgi-odpowiedzi świadczą TYLKO o Waszym poziomie kultury. A ja i tak jestem uodporniony na to błotko, bo jako text-writer o długim stażu nie takie już bluzgi pod swoim adresem czytałem.*

Do tego punktu zalicza się także moje zdanie na temat muzykowania. Zdaje się, że od kilku miesięcy uczycie ft2. Niby wszystko ok, ale scena to nie muzycy. Głównie w zabawie w scenę chodzi o koderów. Na krążku w dziale "debiuty" znalazłem tylko melodyjki i grafę. Na łamach magazynu powinno się trąbić o tym, że scena PC to nie scena muzyczna!!! Scena PC to koderzy + graficy + muzycy. Gdyby nie koderzy - nie byłoby takiego zjawiska jak demo-scena. Dlatego powinno być uświadamiane ludziom, że jeśli po kilku miesiącach pracy ich muzyka czy grafika dalej będą jak moja, :) to niech wezmą się za kod.

*Naturalnie! Ale akurat udało mi się dorwać i zmusić do współpracy :) "tylko" (!?) Falcona. Jeśli jakiś scenowiec chciałby się totalnie skompromitować i skomercjalizować, prowadząc na łamach CDA kurs dla koderów czy grafików - nie mam nic przeciwko, a nawet jestem BARDZO za. Trzeba tylko uczynić ten pierwszy krok - i napisać do mnie. BTW: sam zobacz, jak podchodzicie do tekstów w CDA. Albo wąty, że są dla lamerów, albo że je piszą lamerzy, albo że łakają Prawdziwą Scenę itd. A jak trafi się tekst 100% neutralny i pożyteczny (kurs FT2), no to "niby wszystko OK" - ale zaraz nosem kręcisz, że to za mało, że tylko o muzyce itp. Gwarantuję, że gdybym zamieścił 30 stron z kursami dla grafików, koderów itp., to i tak poszłyby bluzgi, że "znowu się napcha lamerów na scenę, po co to, marnowanie miejsca, zdradzanie tajemnic, niepotrzebne itp. itd.". Prawda jest taka, że spora część ludzi uwarunkowała się na CDA, na zasadzie "nie wiem co tam jest, ale zbluzgam, bo na pewno jest do d***". No i bluzgając na CDA, dajemy innym do zrozumienia, że jesteśmy lepsi, elitarniejsi itp od tych, co go czytają. To byłoby nawet śmieszne, gdyby nie to, że jest żałosne (tu od razu mówię, że nie mówię tego bezpośrednio do Ciebie - piętnuję tu pewną szczeniacką i głupią modę). Tak jest, panowie, niech stać Was będzie na WŁASNE zdanie. Nie powtarzajcie czegoś tylko dlatego, że inni tak mówią i że wypada tak mówić. Nie mam NIC przeciwko temu, by ktoś miał skrajnie nieprzychylne zdanie o scene-komerze w CDA - jeśli tylko będzie to JEGO WŁASNE zdanie, które potrafi logicznie i oryginalnie uzasadnić, a nie bezmyślnie powtarzane cudze opinie!*

Myślę, że przedstawiłem główne powody mojej nienawiści do CD Action. Może to zbyt ostre słowo, ale ciężko lubić coś, co nic nie daje, co nie jest potrzebne, a jeszcze wprowadza mętlik. Nie przedstawiam sobą skrajnie negatywnego stanowiska na tę sprawę, tak jak wszyscy inni scenowcy. Wojny CDA vs scena nie da się łatwo rozwiązać, dlatego obie strony muszą pójść na pewne ustępstwa.

*I tu jest pies pogrzebany. Nienawiść. Straszne słowo!!! Czy ja czuję do moich "przeciwników" nienawiść? W życiu! (Nawet słowo przeciwnik wziąłem w cudzysłów, bo wydało mi się zbyt silne). Ja w ogóle nie żywię w stosunku do nich ŻADNYCH negatywnych uczuć. Przeciwnie - mam szacunek, że walczą o swe poglądy (choć nie podzielam wszystkich metod, jakimi to czynią), cieszę się, że scena jest dla nich ważna (choć czasem uważam, iż podchodzą do tego tematu stanowczo zbyt serio), że nie boją się publicznej dyskusji. Panowie - bądźmy zawodowcami. Czy zawodowy bokser na ringu czuje nienawiść do przeciwnika? Wątpię. Chce wygrać za wszelką cenę, chce tamtego powalić na deski - ale co tu ma do rzeczy nienawiść? A tu jeszcze wojny się zapowiadają... OK, możemy się nie lubić - ale czemu od razu traktować oponenta jak śmiertelnego wroga? Zakończę kaznodziejskim akcentem: ten, kto ma w sercu nienawiść do innych, nie powinien w ogóle bawić się w scenę. Może lepiej zostać najemnikiem albo nawet tłuc tych "innych, gorszych, lamerskich ***" na stadionach podczas meczów? W każdym razie ja zawsze jestem gotów do rzeczowych dyskusji. Tylko od Was zależy, czy skończy się to na papierowych deklaracjach...*

## Lameeeer!

Przykro nam to zakomunikować, ale... jedna z prac nadesłanych przez czytelnika (MIK), zawarta na lutowym CD, okazała się zwyczajnym i ordynarnym plagiatem! Popatrzcie zresztą sami:

Rzeczywistym autorem tej grafiki, stworzonej na Gravity 1, jest:

**mADbARTaPPENDiX ^ tEKLORDS**

Próbowaliśmy skontaktować się z "autorem" - niestety bez powodzenia... Powiemy więc tylko tyle: MIK, właśnie dorobiłeś się "sławy" TOTALNEGO LAMERA. Chciałeś sławy - więc masz

# Demony wojny

**Ojojojoj! Lektura scene corner w CDA coraz bardziej zaczyna przypominać relację na żywo (choć niekoniecznie na trzeźwo ;-)) z jakiegoś pola walki. Wojna zaczyna nabierać rozmachu, wciągają się w nią coraz to nowsze siły, coraz to inne ośrodki sterują przebiegiem starć, zaczynają padać coraz mniej wyszukane argumenty, rolę główną w tym starciu zaczynają przybierać emocje. Jednym słowem rozpętała się strzelanina, jakiej nie pamiętają nawet najstarsi kowboje. Fajnie - jest akcja, coś się dzieje! Dręczy mnie jednak drobne, małe pytanko, które zawsze towarzyszy mi podczas oglądania westernów: po jaką cholerę ci wszyscy ludzie się strzelają? Dlaczego i po co?**

CoSTa

W westernach morduje się zazwyczaj w imię honoru jakiejś kobiety (zwykle dosyć swobodnie prowadzącej się pani), tudzież w imię mniej lub bardziej sprawiedliwego podziału zysku z napadu na bank itp. Krótko mówiąc - banał i codzienność. Te lepsze westerny, głośniejsze, do powodów powyższych dorzucają coś jeszcze - ambicję mianowicie. Gdyby na scenową strzelaninę popatrzeć z perspektywy ambicji właśnie, to okazałoby się, że oglądamy western, w którym już za kilka minut polegną WSZYSCY w jednej, wielkiej, wszechogarniającej masakrze na colty. Paranoja! W numerze 1/99 CDA ukazał się ciekawy art Steffi o trwających właśnie przygotowaniach do naparzaniny stulecia. Steffi pokusiła się o podział PC-sceny na trzy podgrupy: scena właściwa, internet scena i CDA scena. Ciekawe, ale mnie zainteresowało to z zupełnie innego powodu. Ale zacznijmy może od początku.

Na początku była ciemność... eee, znaczy - na początku była grupa fascynatów, którzy nie wiedząc co ze swoimi kompami począć, zaczęli kombinować. I tak powstało demo. I tak powstała scena komputerowa. Początki iście punkowskie - był cel, misja, odpowiednia doza pietyzmu i w ogóle. Żartuję teraz, ale fakt faktem, że początki sceny można przyrównać do początków punka. Z tym, że punk przesycony był ideologią, scena - czystą radością tworzenia. Obydwie subkultury łączyło jednak jedno - poczucie odrębności, inności. W zalewie szarzyzny dnia codziennego pielęgnowano i pieszczono później tę odmienność. I oto stał się underground. Ale punkowe kapele wyszły z garaży, zaczęło się profesjonalne nagrywanie. Podobnie scena - przestała być domeną nielicznych, wyszła z ukrycia i trafiła szeroko do ludzi (nieoceniona jest w tym rola CDA). Czy oznacza to komercjalizację? Sądzę, że nie! Owszem, obydwie subkultury straciły ten smaczek undergroundu, ale zarazem trafiły do ludzi, którzy w inny sposób mogliby o nich nie usłyszeć nigdy, a którzy nagle się w nich odnaleźli i stwierdzili, że jest to właśnie to!

A przecież jesteśmy ludźmi! Któż nie chce przy okazji na tym zarobić? Któż nie chce zarobić, wykorzystując swoje talenty wokalno-instrumentalne, tudzież muzyczno-kodersko-graficzne? Doskonale tych ludzi rozumiem, zapewne sam tak bym postąpił (starzy moi jednak uwalili projekt syna i odpowiednich genów w DNA mi zabrakło, szkoda!). Punk jednak przez to nie przestał być punkiem, a scena - sceną. Utrata undergroundu nie oznacza komercjalizacji, to po prostu otwarcie się na szersze grono. A jest to proces wzajemny - to "szersze grono" wpływa także na subkultury: powstają nowe kapele punkowe (my powiedzielibyśmy - beginnerzy), a ze strony sceny - nowe grupy, nowi muzycy, koderzy, graficy (o takich już się niestety mówi lamerzy, słowo "beginner" pada rzadziej). Taki darwinizm społeczny i ewolucja gatunku.

Beginnerstwo jest przypisane do CDA z samego faktu istnienia scene cornera w tymże. Medium, potencjalnie docierające do 100.000 odbiorców, staje się nośnikiem kultury masowej, coś jak MTV. MTV wychowało przygłupawe pokolenie X, CDA wydaje z siebie (według jednych) zupełnie zbędnych beginnerów i lamerów lub (według innych - do tych ja należę)) świeżą krew i potencjalny powiew świeżości w skostniałym już nieco światku sceny. Problem, jak widać, leży w tym, z której strony na to zjawisko się patrzy.

Można krzyczeć na "prawdziwych" starych scenowców, że to chamy, szuje i sukinsyny jedne, bo traktują człowieka jak śmiecia jakiegoś i nie dają mu żadnej szansy. Friendship rulez? G***, a nie rulez! Tu rulez zamordyzm, kunktatorstwo i republika kolesiów! Rozgoryczenie jest wielkie, ale zrozumiałe. Z drugiej jednak strony rozumiem ludzi, których nazywa się (lub sami siebie nazywają) per "elita". Widzę wyraźnie, że czegoś im brakuje. Tym czymś jest właśnie ów underground, to "podziemie". To nie konserwatyzm nakazuje im krzyczeć: "CDA do piachu!", lecz uczucie pewnej pustki, jaka pozostała po ich wcześniejszej, "podziemnej" egzystencji. Egzystencji bardzo przyjemnej, bo zapewniającej poczucie przynależności do pewnej zamkniętej grupy. Grupy mającej swoje zwyczaje i rytuały, swoją wewnętrzną hierarchię, grupy spontanicznej i nieprzypadkowej zarazem. Odrębnej, intymnej. A gdzież miejsce na intymność w ruchu, który powoli staje się masowy? I gdzie leży wina braku owej odrębności? Oczywiście w szeroko rozchodzącej się informacji. "Szersze grono" dowiedziało się o istnieniu zamkniętej grupy, która bardzo mu się spodobała i do której za wszelką cenę chce należeć. Winne jest CDA, bo to ono tę informację rozprowadziło, stąd chyba te wszystkie fucki w jego kierunku i ludzi zeń pochodzących. No i intymność szlag trafił. Zrobiła się z tego masówka, która tym ludziom nie odpowiada. Przyjrzyjcie się zresztą historii innych subkultur, trafiających "na afisz" w wyniku rozprzestrzenienia się informacji o nich: wczesne, katakumbowe chrześcijaństwo, loże masońskie, gnostycy - to tylko kilka przykładów.

I tak kończy się odrębność, intymność zamkniętych grup. A ludzi do nich wcześniej należących trafia jasna cholera, bo skończył się komfort psychiczny przynależenia do inności, a stąd i do wybicia się ponad szarówkę. Tłum dopadł odmienność, a ta może już tylko bezsilnie fuckać. Ewentualnie rozpaczliwie próbować zachować swoją odrębność przez alienowanie się od całej reszty. A że tonący brzytwy się chwyta, to i niewysublimowane metody tejże alienacji są wykorzystywane.

Ale zabawmy się w proroków, w wieszczów czasów przyszłych. Spróbujmy przewidzieć, jak też przyszłość się potoczy dla takiej formuły sceny. Jednak nie będziemy wróżyli z fusów, oj nie. Mamy do czego odnieść nasze przepowiednie. Dajmy na to takie chrześcijaństwo: wyszło z katakumb, stało się religią masową, dotarło praktycznie wszędzie (choć barbarzyńskimi metodami). I co? Masy wyznają, masy wierzą, masy płacą. Ale chrześcijaństwo wydało mnóstwo ludzi wielkich, utalentowanych, którzy z formuły ruchu masowego wyciągnęli niebanalne wnioski, tworzyli niebanalne dzieła. Ci ludzie byli i są elitą ruchu. Tak właśnie wyobrażam sobie dalszy rozwój sceny - wielu ludzi zna, wielu ludzi tworzy. I jest to dla nich autentyczna radość! Robią to co lubią, lepiej lub gorzej. Ale wśród tych wielu będzie iluś takich, którzy znać i tworzyć będą lepiej. Oto elita! Problem tkwi w tym, aby elita nie zabierała radości tworzenia ludziom, którzy może mogą mniej, ale to, co tworzą, tworzą z prawdziwą uciechą. Niestety (a może "stety"?), underground już nie powróci. Albo teraźniejsza elita do tego przywyknie, albo skaże się na bezcelową alienację. Innej drogi już chyba nie ma.

Wspominałem wcześniej o ewolucji. Cóż, matka natura nie lubi pustych miejsc i nisz i czymś zawsze je zapełnia (na przykład młodymi, zdolnymi, którzy chcą do elity sceny należeć). Z drugiej strony matka Natura nie lubi szarości tłumu i na potęgę tworzy rzeczy nowe i odbiegające od średniej. Podobnie jest w społecznościach dużych i małych. Darwinizm społeczny skazuje nas na różnorodność, ciągłą ewolucję gatunku. Czy to się komuś podoba czy też nie. I powstają różne ruchy w zakresie tego samego trendu. Coś jak partie polityczne. Niby wszyscy chcą dobrze, ale w jakże różny sposób! Tu posłużę się podziałem Steffi: scena właściwa (taki ruch lekko konserwatywny, ewentualnie chadecki), scena internetowa (coś jak socjaldemokracja), no i CDA scena (taka robotnicza lewica). Każdy z robotniczej lewicy ma ambicje na więcej. To normalne i naturalne. Pnie się więc w górę i trafia do sceny właściwej. Niestety, tam nabiera konserwatywnych manier i zapominając o swym lewicowym rodowodzie, z przekonaniem krzyczy: "CDA do piachu!". I to także jest naturalne! Po prostu ewolucja nie chce przebiegać inaczej.

Czego więc w tym wszystkim brakuje? Myślę, że wzajemnego zrozumienia wszystkich stron. Ludzie walą z coltów, kule świszczą, padają trupy, a sytuacja nie chce się jakoś wyklarować. Czy skazani jesteśmy na taki stan na wieczność? Myślę, że nie. Kiedyś wszystkim stronom po prostu się to znudzi. Fucki ideowe, czy jak je tam zwać, zmienią się w bluzgi merytoryczne. Przyjdzie epoka bluzgów konstruktywnych. Coś w stylu: "Ten chłam ma być niby lepszy od mojego cudownego dema? Ty (piiip) udowodnię ci, że jesteś (piiip)! Wykręcę takie demo, że ci patrzałki z dziurkuff powyskakują!". Po czym delikwent robi coś takiego, na widok czego tylko stękamy z zachwytu przed monitorami. A jego adwersarz robi coś takiego, że stękając, przysiadamy i modlimy się o jego wieczny żywot. I tak dalej. Bluzgi i fucki są konieczne, oby tylko konstruktywne. Póki co, z ich pomocą bije się tylko pianę, ale wierzę, że kiedyś będzie to zdrowa motywacja do stworzenia czegoś takiego, że będziemy tylko leżeć i kwiczeć oszołomieni.

Tylko czy tak się stanie? ■

ją. Każdy scenowiec ma prawo teraz śmiać się z Ciebie pełną gębą albo ostentacyjnie olewać Cię na każdym party i nie podawać Ci ręki. Warto było? I jeszcze ten bezczelny dopisek "NO COPY" na "Twym" rysunku (co oznacza, że dana praca jest w 100% dziełem danego człowieka, że nie jest to skan czy przeryska..., czy plagiat).

Z tego co wiemy, autor (oryginalny!) zamierza dochodzić naruszenia swych praw autorskich na drodze prawnej - i ma tu absolutną rację. Takich jak MIK należy uczyć w ten sposób, że złodziejstwo (tak, tak!) nie popłaca... i że za kradzież się płaci. Czasami bardzo bolesną cenę.

Ze swojej strony przepraszamy mADbARTA za ten niemiły incydent. Naturalnie my nie jesteśmy w stanie sprawdzić autentyczności wszystkich nadesłanych prac i zakładamy, że ludzie nadsyłający swój stuff są uczciwi... choć nie zawsze, jak widać, to się sprawdza.

Mamy nadzieję, że taki incydent więcej się już nie powtórzy. LUDZIE - GRAJCIE UCZCIWIE!!!

Smuggler,
w imieniu redakcji CDA i wszystkich uczciwych scenowców...

# Śmiech nic nie kosztuje...!

**Witamy w rubryce prezentującej humor komputerowy. Przypominamy, że teksty są albo ściągnięte z Internetu, albo też jest to własna twórczość czytelników CDA (zapraszamy do współpracy!). Wyrażone tu poglądy nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji CDA i nie bierzemy za nie odpowiedzialności. Czytaj na własne ryzyko... i baw się dobrze.**

**• Definicja użytkownika komputerów**

Zestresowana istota, zazwyczaj rodzaju żeńskiego, która wykonuje swoją pracę przy oślepiającym oczy monitorze, wykorzystując do tego bezużyteczne programy, niezrozumiałe podręczniki i niedostosowane urządzenia peryferyjne. Bez pomocy komputera można by było wykonać te prace w o połowę krótszym czasie.

**• Definicja posiadacza osobistego i pół profesjonalnego komputera**

Stworzenie z reguły męskie, któremu nie robi różnicy to, że poświęca nie kończące się godziny zajęciu, z którego nie ma żadnej praktycznej korzyści, a przy którym traci wszelki kontakt z rzeczywistością i nie ma już w ogóle czasu dla otoczenia, rodziny i przyjaciół.

**• Telefon do serwisu:**

- Dzień Dobry. Pół godziny temu kupiłam u państwa dyskietki. One nie mieszczą się w stacji!!!
- A jak pani wkłada?
- Trzymam za blaszkę i kółeczkiem do góry...

## 10 przykazań Microsoftu

Jam jest Bill Gates, którzy przywiódł Cię do krainy mlekiem i miodem płynącej, zwanej Windows'95.

1. Nie będziesz miał producentów cudzych przede mną.
2. Nie będziesz imienia Billa używał celem znieslawiania.
3. Pamiętaj, by dzień premiery Windowsa święcić.
4. Czcij soft Microsoftu i twórców jego.
5. Nie usuwaj softu Microsoftu nadaremno.
6. Nie pożądaj produktów cudzych firm.
7. Ani pirackiego softu Microsoftu naszego.
8. Nie dawaj fałszywego świadectwa Windowsowi twemu (że do kitu jest).
9. Nie pożądaj kasy Guru Twego, Billa Wspaniałego.
10. Ani całej firmy, która jego jest.

**Nadesłał Wesoły Mietek "Adolf" Rogala, Poznań**

## Co było na Początku?

w/g Lamera - bigbang.bmp

w/g Lusera - bigbang.jpg

w/g Hackera - bigbang.txt

## Jak zarabia na życie...

Hacker?
Nic nie robi, wszyscy mu płacą, żeby nie pracował dla konkurencji.

Luser?
Bierze od gości kasę, twierdząc, że za to skontaktuje ich z hackerem.

Lamer?
Wali kilofem w kamieniołomach, gdzie odsiedzi jeszcze 10 lat za próbę hackingu konta Billa G.

## JAK BÓG STWORZYŁ ŚWIAT PRZY POMOCY KOMPUTERA

Na początku był komputer. I Bóg powiedział:

%>Niechaj się stanie jasność!
#Podaj nazwę użytkownika.
%>Bóg
#Wpisz hasło.
%>Wszechwiedzący
#Złe hasło. Spróbuj jeszcze raz.
%>Wszechmocny
#Złe hasło. Spróbuj jeszcze raz.
%>Technokrata
#I Bóg zalogował się o 12:01:00 AM, Niedziela, Marzec 1.
%>Niech się stanie jasność!
#Nieznana komenda. Spróbuj jeszcze raz.
%>Utwórz: światło
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: niebo i ziemię
#I Bóg stworzył dzień i noc. I Bóg stwierdził 0 błędów.
#I Bóg wylogował się o 12:02:00 AM, Niedziela, Marzec 1.

#I Bóg zalogował się o 12:01:00 AM, Poniedziałek, Marzec 2.
%>Niechaj powstanie sklepienie niebieskie pośród wody i światła.
#Nieznana komenda. Spróbuj jeszcze raz.
%>Utwórz: firmament
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: firmament
#I Bóg rozdzielił wody. I Bóg stwierdził 0 błędów.
#I Bóg wylogował się o 12:02:00 AM, Poniedziałek, Marzec 2.

#I Bóg zalogował się o 12:01:00 AM, Wtorek, Marzec 3.
%>Niech wody pod niebem zbiorą się razem w jedno miejsce i niech ukaże się suchy ląd i...
#Zbyt wiele znaków w linii. Spróbuj jeszcze raz.
%>Utwórz: suchy_ląd
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom suchy_ląd
#I Bóg rozdzielił wody. I Bóg Stwierdził 0 błędów.
#I Bóg wylogował się o 12:02:00 AM, Wtorek, Marzec 3.

#I Bóg zalogował się o 12:01:00 AM, Środa, Marzec 4.
%>Utwórz światła w firmamencie, aby oddzielić dni od nocy.
#Nieokreślony typ. Spróbuj jeszcze raz.
%>Utwórz: słońce_księżyc_gwiazdy
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: słońce_księżyc_gwiazdy
#I Bóg stwierdził 0 błędów.
#I Bóg wylogował się o 12:02:00 AM, Środa, Marzec 4.

#I Bóg zalogował się o 12:01:00 AM, Czwartek, Marzec 5.
%>Utwórz: ryby
#Polecenie wykonane.
%>Utwórz: ptactwo
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: ryby_ptactwo
#I Bóg stworzył wielkie morskie potwory i każde żyjące stworzenie, które... itp. Bóg stwierdził 0 błędów.

#I Bóg wylogował się o 12:02:00 AM, Czwartek, Marzec 5.

#I Bóg zalogował się o 12:01:00 AM, Piątek, March 6.
%>Utwórz: bydlo
#Polecenie wykonane.
%>Utwórz: obrzydliwe_rzeczy
#Polecenie wykonane.
%>Zrób człowieka na moje podobieństwo.
#Nieokreślony typ. Spróbuj jeszcze raz.
%>Utwórz: człowiek
#Polecenie wykonane.
%>Bądź owocny, rozmnażaj się i wypełniaj Ziemię, ujarzmiaj ją i miej władzę nad stworzeniem morskim i powietrznym i nad każdym innym żyjącym na Ziemi.
#Zbyt wiele parametrów. Spróbuj jeszcze raz.
%>Uruchom: rozmnażanie
#Wprowadzenie przerwane. 6 błędów.
%>Włóż: oddech
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: rozmnażanie
#Wprowadzenie przerwane. 5 błędów.
%>Przenieś człowieka do Ogród_Eden.
#Plik Ogród_Eden nie istnieje.
%>Utwórz plik Ogród.edn
#Polecenie wykonane.
%>Przenieś człowieka do Ogród.edn.
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: rozmnażanie
#Wprowadzenie przerwane. 4 błędy.
%>Kopiuj kobietę z mężczyzny.
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: rozmnażanie
#Wprowadzenie przerwane. 2 błędy.
%>Utwórz pragnienie.
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom: rozmnażanie
#I Bóg zobaczył mężczyznę i kobietę będących owocnymi i rozmnażającymi się w Ogród.edn
#Ostrzeżenie: Brak limitu czasu w bieżącej sesji. 1 błąd.
%>Utwórz wolna_wola
#Polecenie wykonane.
%>Uruchom wolną_wolę
#I Bóg zobaczył mężczyznę i kobietę będących owocnymi i rozmnażającymi się w Ogród.edn
#Ostrzeżenie: Brak limitu czasu w bieżącej sesji. 1 błąd.
%>Cofnij pragnienie
#Pragnienie nie może być cofnięte kiedy uruchomiono wolną_wolę.
%>Zniszcz wolną_wolę
#wolna_wola jest plikiem bez dostępu i nie może być zniszczona.
#Wpisz inną komendę, anuluj lub uruchom pomoc.
%>Pomoc
#Pragnienie nie może być cofnięte kiedy uruchomiono wolną_wolę.
#wolna_wola jest plikiem bez dostępu i nie może być zniszczona.
#Wpisz inną komendę, anuluj lub uruchom pomoc.
%>Utwórz drzewo_poznania
#I Bóg zobaczył mężczyznę i kobietę będących owocnymi i rozmnażającymi się w Ogród.edn
#Ostrzeżenie: Brak limitu czasu w tej sesji. 1 błąd.
%>Utwórz dobro, zło
#Polecenie wykonane.
%>Aktywuj zło
#I Bóg zobaczył, że stworzył wstyd.
#Ostrzeżenie błąd systemowy w sektorze E95. Mężczyzna i kobieta nie znajdują się w Ogród.edn. 1 błąd.
%>Szukaj mężczyzna, kobieta w Ogród.edn
#Nie znaleziono.
%>Usuń wstyd
#Wstyd nie może zostać usunięty dopóki Zło jest uaktywnione.
%>Zniszcz wolna_wola
#wolna_wola jest plikiem bez dostępu i nie może być zniszczona.
#Wpisz inną komendę, anuluj lub uruchom pomoc.
%>Stop
#Nieznana komenda. Spróbuj jeszcze raz.
%>Ctrl ^ C
%>Ctrl ^ C
%>Ctrl ^ C
#UWAGA WSZYSCY UŻYTKOWNICY *** UWAGA WSZYSCY UŻYTKOWNICY: KOMPUTER ZOSTANIE WYŁĄCZONY DLA REGULARNEGO DZIENNEGO SPRAWDZENIA I ODPOCZYNKU ZA 5 MINUT. PROSZĘ SIĘ WYLOGOWAĆ.
%>Utwórz nowy świat
#Wyczerpałeś swoje wolne miejsce. Musisz zniszczyć stare pliki zanim nowe zostaną utworzone.
%>Zniszcz Ziemię
#Zniszcz Ziemię: potwierdź.
%>Potwierdzam
#KOMPUTER WYŁĄCZANY *** KOMPUTER WYŁĄCZANY. USŁUGI BĘDĄ WZNOWIONE W NIEDZIELĘ, MARZEC 8 O 6:00 AM. MUSISZ SIĘ TERAZ WYLOGOWAĆ.

#I Bóg wylogował się o 11:59:59 PM, Friday, March 6.

## Pamiętnik Użytkownika AOL-u

* Lipiec 18
Właśnie próbowałem połączyć się z American Online. Słyszałem, że jest to najlepsza usługa sieciowa. Nawet dają darmową dyskietkę! Lepiej ją zatrzymam, gdyby już mi nie przysłali następnej. Nie mogę się połączyć. Coś jest nie tak.

* Lipiec 19
Jakiś facet z obsługi technicznej powiedział, że mój komputer potrzebuje modemu. Nie rozumiem dlaczego. On chyba usiłował mnie nabrać, ale nie jestem taki głupi!

* Lipiec 22
Kupiłem modem. Nie mogłem się zorientować, gdzie go podpiąć. Nie pasował do monitora ani do drukarki. Jestem w kropce.

* Lipiec 23
Nareszcie podłączyłem modem. Pomógł mi trochę dziewięciolatek z naprzeciwka, ale modem nadal nie działa. Nie mogę się połączyć.

* Lipiec 25
Znowu pomógł mi ten chłopak. Nareszcie połączył mnie z AOL. Jest taki mądry. Powiedziałem mu, że jest cudownym dzieckiem, ale on odparł, że każdy głupi to potrafi. Jaki on jest skromny! W każdym razie jest mądrzejszy od palantów, którzy sprzedali mi modem. Nie powiedzieli nic o oprogramowaniu. Założę się, że nie wiedzieli. I właściwie po co dają dwa gniazda telefoniczne z tyłu modemu, skoro masz tylko jedną wtyczkę? I czemu przy jednym pisze phone, skoro nie ma jak podłączyć go do telefonu wiszącego na ścianie, chyba musiałbym wyjąć modem. Na dodatek jeszcze takie śmieszne tony wydawane przez modem, ale ci producenci modemów są głupi!

* Lipiec 26
Co to jest Internet? Myślałem, że jestem na AOL-u, a nie na jakimś Internecie. Znowu jestem w kropce.

* Lipiec 27
Chłopak pokazał mi, jak korzystać z AOL. Powiedziałem mu, że jest chyba geniuszem, na co odparł, że jest porównywalny ze mną. Chyba nie jest taki skromny.

* Lipiec 28
Próbowałem IRC. Podobno fajnie się gada. Mówiłem do komputera, ale nikt nie odpowiadał. Może muszę kupić mikrofon?

* Lipiec 29
Znalazłem usługę zwaną usnet. Jednak nie mogłem z niej skorzystać, bo byłem podłączony do AOL-u, a nie do usenetu.

* Lipiec 30
Ci ludzie na usenecie przeważnie używają wielkich liter. Jeszcze nigdy nie udało mi się napisać wielkiej litery. Może mają inny typ klawiatury?

* LIPIEC 31
ZADZWONIŁEM DO PRODUCENTA KOMPUTERA ZE SKARGĄ NA BRAK WIELKICH LITER. FACET POWIEDZIAŁ, ŻE DO TEGO UŻYWA SIĘ CAPS LOCK-A. POWIEDZIAŁEM, ŻE MAM TANIĄ KLAWIATURĘ I CHCĘ LEPSZĄ. JEDEN Z MOICH SHIFTÓW NIE JEST TAKIEJ SAMEJ WIELKOŚCI JAK DRUGI! ON MÓWI, ŻE TO STANDARD. JA MU NA TO, ŻE NIE CHCĘ STANDARDOWEJ, TYLKO MARKOWĄ. WIDOCZNIE MÓJ PROBLEM BYŁ TRUDNY DO ROZWIĄZANIA, BO SŁYSZAŁEM, JAK MÓWIŁ DO KOLEGÓW, ABY PRZYSŁUCHIWALI SIĘ NASZEJ ROZMOWIE.

## Karta Swąd Blaster 64

***Computer Technology Journal: "Nowa technologia na rynku"***

Nieznana dotychczas firma Ekspensive Labs wprowadza na rynek nowy produkt przeznaczony dla platformy PC. Swąd Blaster 64 to wielokanałowa przystawka zapachowa, komunikująca się z PC poprzez interfejs USB. Według zapewnień firmy Expensive Labs, eksploatacja nowego urządzenia nie będzie zbyt kosztowna i trudna. Zastosowano wymienne, ciśnieniowe pojemniki z zapachami, podobne nieco w budowie do zasobników tuszu znanych z drukarek atramentowych. Expensive Labs twierdzi, że jest to nowa jakość w rozwoju multimediów na PC.

***REDMOND: Entuzjastycznie***

Szef Mikroswądu entuzjastycznie odniósł się do tej nowinki technicznej: "Przystawka zapachowa zrewolucjonizuje takie dziedziny użytkowania komputerów jak: surfowanie w Sieci, gry komputerowe, WebTV i wiele innych (...). Dzięki interfejsowi DirectXOdour producenci oprogramowania będą mogli łatwo zaadaptować swoje programy do wymogów nowej technologii(...)".

***Chip: Użytkownicy skarżą się na drobne niedogodności***

Skargi dotyczą przede wszystkim kosza Windows, który przepełniając się, zaczyna wydzielać bardzo niemiły zapach. Wiele do życzenia pozostawia także funkcja UNDELETE przy pełnym koszu. Odzyskane pliki trzeba wietrzyć w przestronnym folderze (co najmniej 100MB) przed ponownym wykorzystaniem.

***REDMOND: Service Pack 1521***

Firmie Mikroswąd udało się usunąć usterkę dzięki "Brise Interface" (BI). Jest to zestaw filtrów konwertujących niepożądane smrody w miłe wonie.

Gazeta Wybrańcza: "Miłośnik komputerów cudem unika śmierci"

Edward T. cudem uniknął śmierci przy swoim komputerze. Z relacji ofiary wynika, że od kilku dni nie mógł sobie poradzić z uporczywym zapachem palonej gumy. Okazało się jednak, że tym razem był to zasilacz komputera - pożar rozprzestrzenił się błyskawicznie. Wezwana straż z wielkim trudem uratowała pechowego komputerowca.

***New York Times: "Firma produkująca odświeżacze popada w tarapaty"***

Znana firma produkująca między innymi odświeżacze powietrza "Brise" została oskarżona przez Mikroswąd o kradzież znaku firmowego. Mikroswąd twierdzi, że nazwa Brise Interface (BI) jest prawnie zastrzeżonym znakiem firmowym i domaga się wysokiego odszkodowania za bezprawne użycie nazwy "Brise".

Reuter: "Zatrucie nałogowego Internauty"

Mieszkańcy domu w Chicago przy 51 Alei, zaniepokojeni podejrzanym zapachem ulatniającym się spod drzwi jednego z mieszkań zaalarmowali służby ratownictwa technicznego. Jak się okazało - w samą porę. Ratownicy w aparatach tlenowych, po wyłamaniu drzwi znaleźli martwego mężczyznę przed komputerem. Autopsja wykazała zatrucie siarkowodorem. Specjalna komisja stwierdziła, że przyczyną tragedii był nieszczęśliwy zbieg okoliczności. Pech chciał, że denat korzystał z kontrolki ActiveX, wyświetlającej jeden z kulinarnych kanałów WebTV. 100-letnie jaja (jeden z przysmaków chińskiej kuchni) spowodowały przepełnienie stosu sterownika systemowego smellctl.vxd. Niekontrolowane otwarcie zaworów karty

Swąd Blaster 64 było powodem przekroczenia dopuszczalnej dawki substancji zapachowej.

***Daily Mirror: "Oskarżenia ze strony organizacji konsumentów"***

Działacze z organizacji ochrony konsumenta oskarżają Microsoft, że przyczyną ostatniej tragedii był błąd w oprogramowaniu systemowym. Firma Expensive Labs tłumaczy się, że niekontrolowany wyrzut siarkowodoru był efektem reakcji chemicznej, spowodowanej błędem popełnionym w podsystemie BI.

***REDMOND: Odpiera zarzuty***

Szef Mikroswądu Bill Cates twierdzi, że nie może ponosić odpowiedzialności za nadawców WebTV, którzy jego zdaniem niepoprawnie korzystają ze specyfikacji POISON (Personal Odour Interchange Services Over Network).

***Computer Technology Journal: "Nowa technologia na rynku"***

Nieznana dotychczas firma General Taste wprowadza na rynek nowy produkt przeznaczony dla platformy PC. Taste Thunder to wielokanałowa przystawka smakowa, komunikująca się...

**Nadesłał: Wojtek Gazda**

## Jak dbać o Windows?

1. Przynajmniej raz w tygodniu myj swoje okienka.
2. Chroń okna przed auto-destrukcją. Najlepiej ich nie wstawiaj, ew. zamuruj.
3. Raz w miesiącu zmieniaj widok za oknami. Nidy nie powinien być to widok na cmentarz. Będziesz miał całą wieczność, by się nim napawać...
4. W razie trwałego uszkodzenia okien usuń je poleceniem format c: i jeśli jesteś naiwny, wstaw je z powrotem.

**Nadesłał Wesoły Mietek "Adolf" Rogala, Poznań**

## PAN DĄSIEL W WOLNYM KRAJU (ver. 1.0)

Pan Dąsiel był zwykłym, szarym obywatelem Rzeczpospolitej Polskiej. Miał zwykłe, szare M3 w Bydgoszczy, zwykłą, szarą żonę i zwykły, szary garnitur. Nawet samochód miał zwykły. I szary, bo grudniowe błocko powstałe wskutek stopienia się śniegu wraz z częścią Antarktydy pokryło go nieco. Nie miał pan Dąsiel zmartwień ani kłopotów. Do dnia, kiedy... kupił numer czasopisma o grach komputerowych. Z ciekawości.

- O Boże! - zakrzyknął, chociaż nie był bynajmniej wierzący, po czym wsiadł do swego zwykłego samochodu i ruszył do domu z nieosiągniętą jeszcze nigdy prędkością 60 km/h, która stała się dla wozu tak szokująca, że splynęło z niego całe szare błocko i oczom przechodniów ukazał się piękny, czerwony Fiat 125p.

Gdy zmywająca naczynia żona ujrzała swego małżonka pędzącego jak tornado po schodach bloku, z wrażenia upuściła talerze:

- Rudolfie! - krzyknęła - pamiętaj o swoim nadciśnieniu!

- Spójrz - usłyszała, gdy zdyszany mąż przetoczył się przez próg. - Spójrz, co w gazetach piszą! To mówiąc, pokazał żonie najnowszy numer CD-Action.

- Po ulicach grasuje jakiś Karmagedon rozjeżdżający pieszych, każdy może zostać kierownikiem PKP, a Amerykę opanowały bezgłowe potwory! W całym świecie chaos!

Panikując, już pakował swoje zwykłe, szare rzeczy do walizki i planował ucieczkę na Księżyc, a już co najmniej na biegun południowy. Tymczasem żona, ze spokojem wertując CD-A, westchnęła:

- Ach, Rudolfie, Rudolfie... Po pierwsze, nie żaden Karmagedon tylko Carmageddon, a po drugie to nie jest gazeta, tylko czasopismo o grach! Zresztą całkiem w porządku - dodała, przeglądając recenzje.

Pan Dąsiel, który był już w połowie pakowania, zatrzymał się i ścierając pot ze swego zwykłego czoła, spytał zdziwiony:

- A więc nie jesteśmy zagrożeni?

- Nie, dopóki Hitler nie powstanie z grobu... - mruknęła zorientowana historycznie żona.

- Wiesz co, Eleonoro? - nad Rudolfem D. zajaśniała żarówka - A może kupimy sobie komputer?

I tak zaczęła się komputerowa przygoda zwykłego, szarego obywatela III RP - Pana Dąsiela, którego historię przedstawił wam Staszko.

PS: A jak przytrzymacie Hitlera w trumnie, to Wam opowiem, jak wyglądał pierwszy kontakt Rudolfa D. z komputerem.

stswigon@friko5.onet.pl

# Rozmowy z Wiktorem Zborowskim

## Filmowy Longinus w Baldur's Gate

**Jak twierdzi Michał Kiciński, przedstawiciel firmy CD Projekt, która znana jest ze sprzedaży na rynku polskim gier Interplaya, lokalizacja Baldur's Gate przewyższa wszystkie dotychczasowe przedsięwzięcia tego typu w Polsce. Kluczem do wyjątkowego sukcesu mają być wyjątkowo sławni aktorzy użyczający swoich głosów. Posłuchajmy rozmowy z prawdziwą gwiazdą - Wiktorem Zborowskim.**

**Michał Kiciński:** O ile mi wiadomo, jest Pan aktorem Teatru Ateneum...

**Wiktor Zborowski:** Aktualnie korzystam z dobrodziejstw urlopu bezpłatnego, ale rzeczywiście cały czas czuję się związany z tym teatrem.

**M.K.** Proszę powiedzieć parę słów o swoich największych osiągnięciach aktorskich.

**W.Z.** Jeśli mówimy o teatrze, to na pewno będzie to rola Papkina w "Zemście" reżyserowanej przez Gustawa Holoubka, "Człowiek z La Manchy" w reżyserii Jerzego Gruzy, Dziennikarz w "Weselu" Adama Hanuszkiewicza, Maki Majcher w "Operze za 3 grosze" Krzysztofa Zaleskiego oraz Harry Berlin w "Się kochamy" w reżyserii Marcina Sławińskiego. Te dokonania teatralne najwyżej sobie cenię. Natomiast moje najważniejsze filmy to: "CK dezerterzy" Janusza Majewskiego, "Siekierezada" Witka Leszczyńskiego, współpraca z Jackiem Bromskim w "Kuchni polskiej" i w "Sztuce kochania" i oczywiście "Ogniem i mieczem" Jerzego Hoffmana.

**M.K.** Czy ma Pan w domu komputer?

**W.Z.** Mam, to znaczy - moje córki mają...

**M.K.** A do czego używa Pan komputera: do zabawy czy do pracy?

**W.Z.** Do niczego zupełnie go nie używam. Córki z niego korzystają, a ja po prostu boję się tego urządzenia. Mam taką cechę, że jak już się do czegoś dorwę, to będę to musiał opanować i sprawdzić w 100%. Po prostu nie daje mi to spać. To się zaczęło od magnetowidu i później przyszła kolej na telefon komórkowy. Ja to mam opanowane po prostu w 100% i teraz wiem, że ten komputer ma taką niewiarygodną ilość możliwości, że nigdy w życiu tego nie opanuję w takim stopniu, jak bym chciał. W związku z tym będę cały czas chodził w stresie i czuł się niedowartościowany, przegrany. Dla mnie komputer to jest na razie coś takiego jak kostka Rubika, której nigdy nie mogłem ułożyć i dostawałem furii. Samobójstwa co prawda nie popełniłem z tego powodu, jak parę osób, ale Rubikowi po prostu nie dałem rady. Dlatego właśnie bardzo się boję, że komputer mnie tak wciągnie, a jeszcze wiem, że gdybym tak się zaczął bawić Internetem, to już jest ze mną koniec. Przestaję jeść, spać i staję się kompletnym niewolnikiem.

**M.K.** A córki dużo czasu spędzają przed komputerem? Grają czy bardziej uczą się?

**W.Z.** Młodsza troszkę sobie pogrywa, starsza właściwie też, ale ma tam swoje programy edukacyjne do języka polskiego, literatury, korzysta też z programu do języka angielskiego, no i rzeczywiście siedzi dużo w Internecie. Młodsza jednak woli gry, ale już też zaczyna poważniej myśleć o komputerze.

**M.K.** Są lansowane różne tezy o szkodliwości komputera. Czy nie obawia się Pan zgubnego wpływu tego urządzenia na dzieci?

**W.Z.** Obawiam się oczywiście i to z tych samych powodów, które powstrzymują mnie od komputera. Jeśli chodzi o sprawy szkodliwego promieniowania, to myślę, że raczej już w tej chwili nie wchodzą one w grę...

**M.K.** Przy obecnych normach...

**W.Z.** Normy bezpieczeństwa są wyśrubowane, natomiast lękam się, żeby czasem nie dostały choroby komputerowej i żeby nie trzeba było ich "siekierą odrąbywać od monitora".

**M.K.** A czy ogranicza im Pan dostęp do komputera?

**W.Z.** Na razie nie.

**M.K.** W kinach film "Ogniem i mieczem" bije rekordy popularności, więc nie sposób nie zapytać aktora wcielającego się w jedną z najlepszych ról o porównanie wrażeń z pracy nad grą komputerową i nad filmem. Proszę powiedzieć, czy gra komputerowa jest porównywalnym do filmu medium.

**W.Z.** Trudno mi jest wypowiadać się na ten temat, bo tak naprawdę to niewiele gier w życiu widziałem. Jakieś możliwości porównania bym widział w szybkości akcji. Dostrzegam szalenie dynamiczny montaż w grach komputerowych. Cały czas coś się dzieje. Filmowcy nie mogą zapominać o tym, że młodzież gra sobie w rozmaite gry komputerowe, w których rzeczywiście dzieje się mnóstwo, czasami nie najlepiej się dzieje, ale w każdym razie odbywa się to szybko, lawinowo. Ta młodzież błyskawicznie kojarzy, a długa, niespieszna narracja zaczyna ją nudzić. I to już nie jest wynikiem ich upośledzenia, a raczej jakiejś "nadmożliwości", błyskawicznego

komunikowania się z tym medium. To akurat nie dotyczy aktorów, ale oba media zbliżają się do siebie.

**M.K.** W grze występuje Pan jako główny czarny charakter, w "Ogniem i mieczem" jest Pan dla odmiany bohaterem jak najbardziej pozytywnym. Czy robi to Panu różnicę, kiedy trzeba grać postać niesympatyczną?

**W.Z.** Mnie to nie robi różnicy. A w mediach, gdzie operuję tylko moim głosem, taka różnica gra jeszcze mniejszą rolę. Mój niski głos potrafi być strasznie groźny i wiem, że dzieci czasami się go boją. Natomiast widzom czasem to przeszkadza, bo jestem kojarzony raczej z postaciami bardzo pozytywnymi albo wręcz komediowymi.

**M.K.** Aktor grający w filmie może po zakończonej pracy zweryfikować swoje dokonania, oglądając po prostu film. Czy sprawdzał Pan, jak poszło nagranie do jednej z najbardziej kultowych i najgłośniejszych gier RPG, jaką jest w końcu Baldur's Gate? Czy w ogóle zdobędzie się Pan na przejście tej gry?

**W.Z.** Jeżeli będę umiał to zrobić, to sam sobie przejdę Baldur's Gate. Natomiast jeśli nie będę umiał, to posadzę jedną z moich córek - młodszą czy starszą, która zrobi to za mnie. Ja tylko sobie posłucham, co tam nawywijałem. A zrobię to na pewno, bo zawsze przesłuchuję lub oglądam

swoje role i to nieraz nawet kilkanaście razy. To samo dotyczy śpiewanych przeze mnie piosenek. Tak samo będzie z grą komputerową.

**M.K.** Czy ma dla Pana znaczenie, kto wciela się w role żeńskie. Tutaj na przykład w grze jedna ze złodziejek, bardzo perwersyjna i o jednoznacznym głosie, jest ważnym smaczkiem.

**W.Z.** Dla mnie podstawowe znaczenie ma to, że ja muszę lubić swoich partnerów. Jeżeli lubię dziewuszkę, z którą gram i ona mnie też lub, to jest to fantastyczne. Ale mimo że jestem człowiekiem zgodnym i łatwo się ze mną dogadać, nie wyobrażam sobie pracy z kimś, kogo nie lubię lub z kimś, kto mnie nie lubi.

**M.K.** BG najprawdopodobniej odniesie ogromny sukces, miejmy nadzieję, że podobny do tego, który stał się udziałem filmu "Ogniem i mieczem". Oba dzieła mają wiele wspólnych cech: ogromne budżety, występuje w nich czołówka polskich aktorów, no i są dziełami monumentalnymi. Czy sądzi Pan, że tego rodzaju przedsięwzięcia są pierwszymi oznakami rozwoju rynku rozrywkowego w Polsce, czy też może są to przypadki odosobnione w skali, jaka długo nie zostanie powtórzona?

**W.Z.** Póki co, są to tak zwane "pierwsze jaskółki", ale mogą one spowodować, że zacznie się poważne, komercyjne w najlepszym tego słowa znaczeniu, podejście do prowadzenia tej działalności. Myślę tu o wspaniałej, wartościowej i masowej (też w najlepszym znaczeniu) produkcji rozrywkowej. Produkcji, która dzięki zarobionym pieniądzom pozwoli istnieć twórcom dzieł poetyckich czy eksperymentalnych, bez których nie wyobrażam sobie żadnej ze sztuk. Komercji też! Mam taką cichą nadzieję, że ci elitarni twórcy będą z coraz większym zrozumieniem i szacunkiem patrzeć na tych, którzy zarabiają wielkie pieniądze na tzw. komercji, umożliwiając im realizację ich artystycznych planów i marzeń. A z resztą są to naczynia połączone. Bo sztuka bez wspomagania komercji będzie spychana na margines życia społeczeństw, a komercja bez sztuki zwyrodnieje.

**M.K.** A jak Pan uważa, czy wszechobecne piractwo i niemoc władz w jego ściganiu ma duże znaczenie dla rozwoju rynku filmowego, muzycznego, gier komputerowych.

**W.Z.** Ja w ogóle nie używam słowa piractwo. W słowie pirat (które jest określeniem negatywnym) jest zawarty może odległy, ale jednak element romantyzmu. A to, o czym mówimy, to jest zwykłe, bezczelne, ordynarne złodziejstwo. Są to złodzieje, których trzeba tak samo tępić, jak każdych innych bandziorów. A jeśli chodzi o władzę, to niech się ona poważnie zastanowi nad swoją "niemocą" i niech pomyśli, jakie podejrzenia owa "niemoc" budzi u twórców.

Na koniec chciałbym złożyć życzenia urodzinowe czytelnikom i ekipie tworzącej czasopismo CD-Action. Wszystkiego najlepszego z okazji trzecich urodzin. To już jest jakiś sukces - trzy lata obecności na rynku. Trzyletnie dziecko ma może jeszcze niewiele do powiedzenia, ale trzyletnie czasopismo to zupełnie inna sprawa. Duże brawa!

**M.K.** Dziękuję za wywiad i życzę wszystkiego dobrego.

# Pomocna dłoń

**Jest DUŻY problem! Zasypaliście nas taką masą apelów, że i 8 (!) stron nie wystarczy, aby wszystkie zamieścić!!! Stąd publikujemy na 2 stronach tyle, ile można - a wszystkie znajdziecie w katalogu Extras/Pomocna Dłoń. Sorry, nie było innego wyjścia (no, chyba że chcecie czekać po parę miesięcy na druk ogłoszeń?). Redakcja.**

## ACTION REACTION

• Prisoner of Ice (04/99)
Notatnik jest na półce pod obrazem. To taka mała odosobniona, siwa książeczka, w lewej górnej ćwiartce półki. Gdy najedziesz na nią kursorem, powinien pokazać się napis: A book. Alan Heyser, e-mail: e_nka@friko7.onet.pl

• Atlantis (04/99)
Zabierz drabinę, postaw ją na lawce i wejdź na mur. Pójdź w prawo i użyj drabiny na oknie. Wyjdź na korytarz z malowidłem kota, zabierz łom i użyj go na niszy w ścianie (tej na górze). Dostaniesz mysz; użyj jej na dziurze w malowidle z kotem. Pogadaj z panem Silkena. Dalej dasz sobie radę. Alan Heyser, e-mail: e_nka@friko7.onet.pl

• Teenagent (Paweł Raniszewski)

*Najpierw jaskinia: Zaostrz sierp na studni (nad jeziorem), ostrym sierpem zetniesz krzak blokujący wejście do jaskini. A teraz posiadłość: Żeby się do niej dostać, musisz wykonać 5 podejść. Oto jedno z nich: z liny i kotwicy (jest na dnie jeziora, ale musisz mieć sprzęt do nurkowania, który jest na strachu na wróble) zrób sprzęt do wspinaczki i użyj go na murze koło drzewa z dziuplą.

*A teraz dla Kuby: 1). Musisz postrzelać do nich ze strzelby, ale pewnie jej nie masz. Zatem zrób tak: pogadaj z chłopcem, a następnie otwórz drzwiczki samochodu i pociągnij za dźwigienkę, otworzy się bagażnik, z którego wyjmij skrzynkę. Zajrzyj do niej dwa razy. Znajdziesz podnośnik i klucz francuski, którym podregulujesz kosz, chłopiec trafi do kosza piłką i pojedzie z dziadkiem do ZOO, a ty buchniesz im z chaty strzelbę!

*Odpowiedź na pytanie 2: Wystarczy, że dasz mu "Tydzień Żołnierza", ale pewnie go nie masz. Ma go strażnik, ale da ci go tylko w zamian za kalejdoskop. A ten znowu zdobędziesz tak: na screenie z namiotem rozetnij rambo-nożem odgrodzenie, saperką wykop tajemniczy przedmiot - kalejdoskop. Marek z Lubinia

• Jack Orlando (12/98)
Weź spod ciężarówki siekierę i wywal drzwi. Znalezionym na ulicy drutem zadzialaj na warsztaciku w hali. Tak otrzymanym wytrychem otwórz barak, w którym znajdziesz mundur. Teraz możesz bez problemu chodzić po całej jednostce... Krzysiek

• Jack Orlando (03/99)

*Żeby otworzyć drzwi w porcie: podnieś z ulicy po lewej stronie wejścia do portu (na rogu) monetę. Idź do baru na tej samej ulicy, u barmana zamów piwo i poczęstuj nim marynarza przy stoliku. Dostaniesz kiełbaskę, którą możesz przekupić psa i zabrać cęgi. Nimi przetnij łańcuch przy portowej bramie. Marta: e-mail: mb2@mi.ikp.pl

*Monetę znalezioną na ulicy daj barmanowi. Otrzymane od niego piwo wymień z marynarzem na kiełbasę. Daj ją psu, a obcęgami przetnij łańcuch. Krzysiek

• Jack Orlando (04/99)
Przypomnij sobie grubego faceta w garniturze, którego ogłuszyłeś na tylach knajpy. To właśnie on jest winny twojej śmierci. Zanim go zostawisz na pastwę losu, związ go, a będziesz miał pewność, że cię nie rozpozna i nie doniesie o twoim uczynku szefowi. Anka ze Szczecina

• Broken Sword 2 (03/99)

*Zabierz żandarmowi piersiówkę z absyntem i dwa razy dolej krytykowi do kieliszka. Krzysiek. Gdy upadnie, niszcząc jedną z gablotek, będziesz mógł dostać się do skrzyń. Ania

*Daj pióro kotu. Teraz weź je z powrotem i daj Rio. Otrzymaną od chłopca muszlę daj Emily. Krzyżyk, który Ci dała włóż do otworu po piórze (biurko)...Krzysiek.

*Spójrz na obraz kapitana i zapytaj Emily o krzyżyk. Zabierz piórko i daj je kotu. Zabierz to, co z niego pozostało. Zejdź z tym do Rio i porozmawiaj o Emily, daj mu resztki pióra, a gdy otrzymasz muszlę, zamień ją na krzyżyk Emily. Zdobyty krzyż włóż w odpowiedni otwór w biurku kapitana. Ania

• Subculture (03/99)
Znalezionego papierosa lub kapsel opuść na czarną, okrągłą platformę (jest taka w każdym "mieście"). Po wplynięciu do doku zostaje on umieszczony w twojej ladowni... Krzysiek

• Alone 3 (02/99)
Wyjdź z groty z gackami (lub stań przed dziurą, jeżeli jesteś panterą), wciśnij Enter, wybierz Action i Jump. Skaczesz po naciśnięciu spacji. Żeby biegać: Enter, wybierz FIGHT lub Open/Search, Push, Enter, naciśnij spację, Home lub End, strzałka w górę. Między naciśnięciami rób 2-3 sekundy przerwy. Próbuj - musi się udać! Dariusz Zabłocki, Morawica

• Knights & Merchants (Łukasz z Kielc)

*Skieruj luczników na urwisko z prawej strony drogi, toporników pod urwisko, by osłaniali luczników, Janek Mołdawa, Zduńska Wola

*J/w ale po prawej umieść strzelców, pod nimi toporników, za nimi najmniejszy oddział łuczników. Po ich lewej stronie umieść resztę łuczników. Łukasz Krywko

• Abe's Oddysee (03/99)
Po prostu rzuć kamieniem (jeśli go nie masz - poszukaj w okolicznych lokacjach) w ul wiszący nad ekranem. Michał Podstawski, Ruda Śl

• Emergency (Michał z Kielc)
Szybko zrób co następuje: wyślij 4 wozy policyjne (F301) z załogą (najlepiej po dwóch w jednym wozie). Potem karetki (F201 lub F202), dalej wypuszczasz w teren (F109), wystarczy jeden taki pojazd z załogą (da ci po 75 za sztukę). Do palącego się budynku użyj samolotu. Gdy wozy policyjne dojadą na miejsce, każ im zablokować drogi wylotowe (pn-zach będziesz musiał otwierać, gdy przyjadą inne jednostki). Najlepiej każ im wyjść z pojazdów i ustaw na drodze komendą "stop". Teraz każ jednemu zawrócić tych, którzy mogą chodzić w okolice jednostki odkażającej i po kolei odkażaj ich. Wyślij karetkę po rannych i mniej więcej w tym czasie wyślij wóz (F108) do samobójcy. Po uratowaniu go każ strażakom zaprowadzić dwóch rannych do odkażania i wywieź ich z terenu akcji. Gdy uratujesz i odkazisz wszystkich mieszkańców - misja zaliczona. Marcin Gołosz, Tychy

• Emergency
Po oczyszczeniu toru z opon i ludzi wyślij lekarza do wieży kontrolnej; naprowadź kursor na drzwi - pojawi się symbol klucza ze śrubką. Kliknij - i już! Jacek Jędrzejko

• Worms 2 (tips)
Naciśnij Caps Lock, trzymaj wciśnięty Shift, wcisnąć dwie * i wpisać cheat. Ciągle trzymając Shift, ponownie naciśnij dwie * i backspace.

*Dziękujemy też wszystkim innym, którzy nadesłali swe podpowiedzi do tych samych gier, a było ich sporo.*

## MAM PROBLEM

• Voodoo Banshee 16 Mb
Nie mogę uruchomić niektórych gier (np. NFS 3). Skąd wziąć nowe sterowniki do tej karty?

*Jeśli masz Internet w domu, to żaden problem... Jeśli nie, to szukaj na naszych CD, postaramy się wkrótce coś takiego zamieścić.*

•W grze "Rogue - The Adventure Game" v1.1 nie wiem jak zaladować swój save.

• Dungeon Keeper/Deeper dungeons
W przedostatniej rundzie mam pająka 3 poziom. CO ROBIĆ? Gdzie można spotkać Rogatego rozpruwacza? Jak go przywabić? Demon żółciowy lubi warsztat. Gdy ja go kładę na salę ćwiczeń, to on idzie do warsztatu. I co? Adam

• Soltys
Co zrobić z kamieniem i pełną flaszką, papierosami i żarówką 60 W?

• Conquest Earth
Jak przejść 14 misję ufokami?

• Blood 2
5 plansza (steam tunnels, chapter 1). Jak ją ukończyć? Aderpaint.

• Ace Ventura
Jak zbudować totem? Michał

• Shadows of the Empire
Nie mogę przejść podziemi w pałacu Xizora. Posłużyłem się tajnym kluczem i znalazłem deaktywator pola, lecz nie wiem, gdzie go użyć. Natrafiłem również na obracającą się rurę, wewnątrz której zniszczyłem działko obronne i nie mogę uaktywnić tablicy rozdzielczej. Na końcu tej rury jest chyba jakieś wejście, lecz niestety zamknięte i nijak nie daje się otworzyć. Janusz Rogowski

• Audiotracki
Mój CD-Rom nie chce czytać audiotracków z płyt. Co robić? Reptile

• Tomb Raider 1
Nie wiem, jak otwiera się bramę z "kratą" z hali w 1 levelu (tam koło porozrzucanych kamieni i kwadratowym otworem w suficie). Tomek

• Tomb Raider 2
W sypialni Lary (misja treningowa) są drzwi zamknięte na klucz. Gdzie jest klucz? Jak dostać się na balkon? Czy jest coś wartościowego w piwnicy i na strychu?

• Tomb Raider 3

*Drugi level. Potrzebuję dwóch kluczy do otwarcia drzwi. Pierwszy znalazłem, idąc na prawo od bramy głównej. Gdzie jest drugi? Zbulwersowany gracz

*Jak wejść na wodospad w epizodzie 1? Łukasz

• Jack Orlando

*Jestem w bazie wojskowej. Zatelefonowałam do inspektora policji, który obiecał, że wkrótce przyjedzie. Co dalej?

*Jak przejść obok samochodu Jacka, by Jack przeżył? Ola Świst

• Hopkins FBI

*Jak wydostać się z czyśćca? Czy w ogóle jest jakieś wyjście?

*To akurat omówiliśmy parę numerów wcześniej, na łamach PD. Poszukaj!*

*Rozbroiłem bombę, wziąłem granaty i co dalej?

*Możesz uruchomić komputer (hasło brzmi HOPKINS) i poczytać akta dawnych spraw lub zagrać w Arkanoida. Wyjdź ze swojego biura i przejdź się do Samanthy (drzwi do biura po prawej stronie). Wypytaj ją o zaginięcia naukowców i umów się na randkę. Czas na wizytę u przełożonego...*

*Znajduję się w podwodnym świecie. Mój klon jest w niebie, Samanta znów żyje, a ja nie wiem co dalej. Ania

*Zaprowadź Samanthę i Hopkinsa do kopuły (sektor 1B, każdą postać osobno, bo inaczej nie można), następnie każ dziewczynie nacisnąć jeden przycisk, a Hopkinsowi drugi. Otworzy się wejście do tunelu. Wróć na chwilę do klona i przetnij nożem kabel przy transporterze. Wróć do Hopkinsa na Ziemi i wskocz do tunelu.*

*J/w, ale nie mogę znaleźć maszyny do klonowania. Paweł Polański

*Idź do laboratorium (sektor 1A).*

*Jaki jest identyfikator do komputera Samanthy? Michał z Kielc

*Znajdziesz go w biurku Samanthy (otwórz je wcześniej znalezionym kluczem).*

*Znalazlem kasetę, na której Berni zadaje zagadkę treści: "Wisielcy kiepsko pływają" i utknąłem. Co mam robić?? augustxx@polbox.com

*Hopkins FBI.
Byłem w domu u Samanty. Naprawiłem instalację elektryczną i wszedłem do łazienki. Tam leży jakaś babka uduszona sznurem. Na wannie jest napis: "TAM GDZIE SPĘDZASZ DNI I NOCE, PREZENT ZNAJDZIESZ" O co im chodzi?

*Weź miotełkę do kurzu leżącą koło kosza, lustro znad wanny, a z lewej dolnej szuflady tabletki nasenne. Jedź do swojego biura. Z biurka weź paczkę. W środku znajdziesz kasetę. Wracaj do domu Samanthy, włącz wideo i telewizor, a następnie obejrzyj kasetę.*

• Edytor poziomów do Q2
Mam qoole245. Kiedy próbuję zapisać moje "dzieło" w formacie *.bsp, otrzymuję informację: "LoadPortals: couldn't read c:\quake2\baseq2\maps*.prt". Dzieje się tak po uruchomieniu programu "qvis3.exe". I druga sprawa - na mojej mapie nie ma świateł. To znaczy są, ale tylko na obiektach, które są pokryte "świetlistą" teksturą. Jednak światło z tych tekstur nie "promieniuje" na inne obiekty na mapie. Kiedy uruchamiam program light.exe, otrzymuję komunikat, że mój plik jest w wersji 31 a nie 29. El-viz

• Windows 95 OSR 2.1
Kiedy włączam jakieś gry lub dema pod DOS w trybie MS-DOS, pokazuje mi się: Runtime Error 200. Co to znaczy? W serwisie powiedziano mi, że muszę mieć też DOS 6.22. Czy nie ma innego rozwiązania?

*Raczej nie.*

• Atlantis
Na pierwszej płycie nie wiem jak i kiedy nakarmić monarchę.

• GT Racing (pełna wersja z waszego CD)
Głos mi nie działa ani muzyka nie leci, ani odgłosów nie ma.

• Alone In the Dark 3 (pełna wersja z waszego CD)

*Nie chce działać, pokazuje mi, że jest za dużo pamięci konwencjonalnej, a kiedy już mu zmienię na mniejszą, to pokazują mi się jakieś dziwne znaki. Michał Zarzycki

*Za DUŻO pamięci konwencjonalnej?!! Jesteśmy w lekkim szoku...*

*Jak zabić pierwszego kilofiarza? Kule z kolta nie skutkują. Łukasz.

• MK4
Jak wybrać Goro i Noob Saibota?

• Nowy Teenagent
Gdzie znaleźć kapitana, który się chowa, w jego trzecim zadaniu sprawdzającym? Mikołaj

• Grim Fandango
Jak się puka do drzwi?

*Hm, zobacz w instrukcji :)*

• LBA (Zielona Seria)
Dwa różne egzemplarze, na dwóch różnych komputerach, wieszają się po ominięciu wszystkich filmików. Tel. 032 210-79-92, Grzegorz

• Książę i Tchórz

*Jestem u smoka chroniącego wejście do zamku. Co dalej?

*Przywal smokowi kastetem i użyj czaru trolla. No... dobra. Pogadaj z dziewczyną i po użyciu na sztylecie czaru z kartki, zamień go w miecz, którym rozetniesz okowy dziewczyny. Okaże się, że bywała już tu i tam (w piekle też) i wie, jak tam wrócić.*

*Jak zdobyć czar utluszczania? Dexter

*Chodzi ci o "pogrubienie" mnicha? Użyj na nim czaru z kartki.*

*Byłem w smoczej jaskini, zniszczyłem pajęczynę. Spytałem potem krasnoluda, jak zabić smoka. Porozmawiałem z Arrivaldem i poszedłem z nim do Silmaniony. Co dalej? Arek Kogut

*W Silmanionie trzeba wykazać się zręcznością i skłonić ptaka do strącenia interesującej nas księgi. Z kupy kamieni weź jeden, przyłóż ptaszkowi, potem rzuć w księgę i znów walnij w ptaszynę. Nie jest to najłatwiejsze, bo kursor celu dygoce jak... Arrivald weźmie księgę i nauczy księcia czaru dającego krzepę trolla.*

•Jestem w karczmie. Dałem krasnoludowi klejnot i nie mogę przekonać Arrivalda, by dał mi następną część mapy. Borys Romanko

*Pogadaj z magiem, dowiesz się, że jedynym facetem mogącym odkręcić całą sprawę jest niejaki Lucyfer. Po przeprowadzeniu wywiadu wśród kupców dowiesz się, że funkcjonariusze wyżej wymienionego jegomościa widywani byli ostatnio w pewnym ponurym zamku. Mając jego dokładny opis, udaj się do Arrivalda i pomów o tym.*

• Ace Ventura
Pojechałem do chatki (mam kanister, gwizdek, kość, zamrożone coś, śrubokręt i nowy pojazd). Otworzyłem kominek i wszedłem do środka. Co dalej? Marcepppan

• Warcraft 2
W początkowym menu, po kliknięciu na "single player", mam tylko human i orc campaign. Co mam zrobić, by były jeszcze "custom scenario"? Anka, Gdynia

• Carmageddon 1
Jak uruchomić tę grę w SVGA? Jest jakiś patch? Michał z Rzeszowa

• Carmageddon 2
Jak przejść planszę bonusową po 2 rundzie? Mam 6 minut czasu i 11 obiektów do zniszczenia, nie wyrabiam się! Buli

• Final Fantasy 7
Jestem w Temple of Ancient, widziałam, gdzie jest Sephiroth i że zabił Tsenga. W drużynie mam Clouda, Aeris i Xuffie (LVH1, LV36, LV40). Jak się dostać do Sephirotha? Czy Aeris musi umrzeć? Aga G

• Diablo
Na 14-tym poziomie spotykam rycerza (Lachdanan), który prosi mnie, abym przyniósł mu złoty eliksir. Nie wiem, jak go zdobyć. Pilnik, Lubin

• Myth 2 (demo)
Jak ukończyć pierwszą misję? Nie mogę zdobyć zamku (podnoszą most). Dexter

• LBA 2
Muszę wydostać z więzienia Rapha, ale najpierw prawdopodobnie muszę się zmierzyć z potworem Traku - gdzie on jest? W grocie z uwięzionym Raphem zauważyłem wajchę, rzuciłem nią piłką i otworzyły się kraty. W pomieszczeniu za nimi nie było nic ciekawego. Twinsen

• Ace Ventura
Jakie wpisać hasło i gdzie znaleźć łom do otworzenia szafki w pomieszczeniu z psami? Rogaty

• Settlers 3
Jak przetransportować towary z jednej wyspy na drugą bez trybu multiplayer? Z elektronicznego podręcznika nic nie rozumiem. Zrozpaczony

• Broken Sword 1
Jestem w Hiszpanii, w zamku, pogadałem z królową, zaprowadziła mnie do budowli z kopułą, gdzie znalazłem szachownicę. Służący przyniósł szachy - co dalej?

• Curse of Monkey Island
Załoga prezentuje mi piracką piosenkę... i nie wiem co dalej.

*Musisz wybrać linijkę z pomarańczą, nie ma rymu i załoga skończy śpiewać.*

• 3 czaszki Tolteków
Jak wyciągnąć pianistę ze studni? Jak zabrać wiadro z salonu? Jak wejść do pokoju tancerek. Jan Kolos

• Tajemnica statuetki
Nie wiem jak wyjść z więzienia. Łukasz

## SPRZEDAM

• CDA: n-ry 4-10 cena 7 zł; 11-12,14/15-19 cena 9 zł; n-ry 20-25 cena 10 zł0 lub całość za 160 zł. Przy zakupie pow. 5 szt. gratis płytki z innych gazet (Gambler, Enter). Michał Kozub, Graniczna 24, 25-649 Kielce, tel. 3661015, e-mail: mikixyz@kki.net.pl

• PCWK 5,12/98, 2/99 - 7,5 zł/szt + CD za 5 zł/szt. "Jak to działa" - 120 zł. Bartosz Szenfeld, os. Rzeczpospolitej 1/15, 63-200 Jarocin, tel. 062 747-50-89

• Commandos BEL + kody. Cena do ustalenia. (Oryginał!). Mariusz Miśtak, Krośnieńska 4/7, 54-436 Wrocław, tel. 071 373-62-83

• Amigę 500+, KS 2.05, 1 Mb, 70 dyskietek, kabel Euro, 2 joye, mysz, zasilacz, VBS, modulator itp. Cena (wywolawcza) 440 zł. Dodatkowo archiwalne numery MA, ACS i C&A z lat 92-98. Krzysztof Tański, Sarnowo 30A, 09-310 Kluczbork, tel. 023 696-95-39 po 15

• Kartę grafiki ATI Charger 3D 4 Mb AGP, z 06/98, stan idealny. Cena do ustalenia. Artur Chludziński, Z. Krasińskiego 6/151, 20-709 Lublin

• Heretic, Clash (oryginały), tanio. Andrzej Wójtowicz, Podgórna 64/3, 65-246 Zielona Góra, tel. 068 327-18-53

• SECRET SERVICE 32-54; ŚGK 5/97-5/98; GAMBLER 4/97-9/98; CDA 8, 17, 20, 21, 25; GK 5/98-10/98; RESET 8/98-1/99. Ceny gazet od 2 do 4 zł. Karol Wasilewski, Pomorska 29/6, 44-335 Jastrzębie Zdrój, e-mail: wasyl2@box43.gnet.pl, tel. (032) 4717601

• Komputer 386 SX 33Mhz, monitor Goldstar SVGA color 14" + filtr, 4 MB RAM, HD 120 MB, FD 3,5' i 5,25', k. graficzna SVGA color, k. muzyczna Sound Galaxy PRO 16 + dodatki (mysz, klawiatura, oprogramowanie). Cena do uzgodnienia, ok. 550 zł. Mariusz Gaik, 34-615 Słopnice 829, tel. 018 33-26-152 po godz. 15

• Need For Speed III: Hot Pursuit, ORYGINAŁ, za około 110 zł. Marek Łabuś, ul. Turystyczna 12/32, 44-335 Jastrzębie Zdrój, tel. (032) 471-64-71, e-mail: labus@mp.pl

• Sega Mega drive z joypadem, okablowanie (bez zasilacza i głosu). Cena do ustalenia. Kamil Braszka, Sanocka 29/27, 93-038 Łódź, tel. 684-10-81

• LBA 2 - 30 zł, World Cup 98 - 35 zł, LBA - 8 zł, Magic Carpet - 8 zł. Wszystko oryginalne. Paweł Tasiecki, Madziarska 68, 61-615 Poznań

• CDA z CD od 2/98 do 3/99 - 7 zł/szt. Szymon Grzesiek, Kuźniki 9, 63-500 Ostrzeszów. Tel. 062 730-28-15

• Program z kodami do ponad 60 gier (Kodstar) - 6 zł. Magic Carpet (oryginał) - 20 zł. Piotr Malik, Grota Roweckiego 45/3, 30-348 Kraków

• Płytę główną z P-90, 24 Mb EDO Ram, kartę dźwiękową, płytę główną z procesorem 5x86 133 Mhz, 16 Mb EDO Ram, kartę dźwiękową, obudowę mini tower 200 W. Zbigniew Kowalewski, Kowalskiego 21/66, 16-400 Suwałki. Tel. 087 567-24-13

• Oryginały: Emergency, Realms of Arkania, Shadows over Riva, Man of War, Hyperblade, Jack Orlando, Total Annihilation, Battleground: Gettysburg, Die hard trilogy, Interstate'76, Jedi Knight, Mayday, Dungeon Keeper, TR3, Earth 2140, mission pack do Earth 2140, Spellcross. Ceny do ustalenia. Piotr Dolata, Słowackiego 18F/10, 74-400 Dębno Lubuskie

• Easy PC 1-58 z segregatorami, cena do ustalenia. Franciszek Filipiuk, Wygodna 8/14, 21-225 Wisznice. Tel. 083 3781 587

• Cyrix 200+, płyta TX PRO UDMA, 32 Mb Ram DIMM, Virgw 2/4 Mb, CDx16, SB Pro, HDD 1,2 Gb z kieszenią, obudowa, klawiatura, mysz, soft. Cena około 1700 zł. Mariusz Konieczniak, Puławskiego 57, Myszków, tel. 31-18-120 (po 23 lub do 13)

• Oryginalne gry: Imperium Galactica, Mayday, Space Bucks, Cybermage, Millenia - po 40 zł/szt. Marcin Kosturkiewicz, Kazimierza Wielkiego 14, 32-700 Bochnia, tel. 014 612-22-87, po 22

• Joystick Trustmaster Predator Pro (4x fire, turbo, minijoy, instrukcja) - 80 zł lub zamienię na CDx24 lub szybszy. Bartosz Woźniak, Krasickiego 61/5, 58-200 Dzierżoniów

• Jedi Knight (Dark Forces 2) po francusku (instrukcja także w j. polskim) - 110 zł. Krystian Krewniak, 81-591 Gdynia, Imbirowa 30, tel. 058-629-04-94

• Lemmings pak - 35 zł lub wymienię z ew. dopłatą na SODĘ. Offroad. 6 cartridge do Pegasusa - 5 zł/szt lub 20 zł za całość. 2 joypady do Pegasusa - 10 zł. Komiksy z Donaldem - 50 gr/szt. Paweł Piskorski, Turkowskiego 17/7, 10-691 Olsztyn, tel. 541-75-99

• AMD K6 266 MMX, 32 Mb Ram, FDD, CDx24, 4,3 Gb HDD, SVGA 4 Mb, Sb 16 b (kompatybilna). Cena 1990 zł. Easy PC 1-46 - 90 zł. Dawid Kaźmierczak, os. Piastowskie 71/9, 64-000 Konin. Tel. 063 512-31-60

• Monitor Phillips 14" SVGA - 300 zł. F/A 18 Hornet 3.0 - 50 zł. Encyklopedię kosmosu - 40 zł. Stefan Zelenay, Kopcińskiego 16/113, 02-777 Warszawa, tel. 022 641-53-86

• 16 Mb EDO SIMM RAM - cena do ustalenia (80-90 zł). Grę Mayday (oryginał) za 40-45 zł lub zamienię na KKND X-treme lub Knights & Merchants. Bartłomiej Szymaniak, Zygmunta Augusta 15, 22-300 Krasnystaw, tel. 10-621 576 39 97

• Oryginały: Unreal - 100 zł, TR3 - 100 zł. Konrad Bielski, Główna 32, 43-523 Pruchna, tel. 033 8573632

• Grę POD za 50 zł. + koszt przesyłki. Assault Rigs za 15zł. Możliwość negocjacji ceny. Daniel Skinder, Żaruskiego 9, Olsztyn 10-233, tel.5431361, e-mail:daniskin@friko.onet.pl

• Lew Leon - 40zł, książkę "Poznaj C++ W 24 Godziny" - 45zł. Wszystko oryginalne. Rafał Kiszkrewicz, os.Kasztanowe 53k/7, 70-895 SZCZECIN, tel.(091) 4616-645, e-mail rafkisz@friko3.onet.pl

• C-64, Pegasus + kable + pady + gry - 80 zł. CDA 11/98 - 12 zł. Action Plus 6-7/98 - 2zł (kupisz CDA - dodam go za friko). PC Graj 2/97 (4 CD) - 8 zł. Eastern Front - 50 zł, Flying Corps - 40 zł, Alone 3 - 20 zł, FX Fighter Turbo - 70 zł (oryginały). Jakub Wolański, 08-412 Boronie, tel. 025 6859024

• Monitor kolor 15" Compaq - 250 zł. Drukarkę atramentową Canon BJ-30 (czarno-biała) do notebooka lub PC - 400 zł. Krzysztof Ostafiński, Dąbrowskiego 50/220, 35-036 Rzeszów

• Oryginały: Jak to działa - 100 zł. Jack Orlando - 40 zł, Flying Corps - 20 zł, Motor Mash - 25 zł, Nowy Teenagent - 10 zł, FX Fighter Turbo - 30 zł. Lub całość za 100 zł, ew. wymienię na inne gry. CDA 3,4,10/98 i 2,3/99. PCS 2/98, PC World Komputer 4-6,10,12/98 i 1,2/99. Gambler 11/98 i 2/99 - po 10 zł/szt. Krzysztof Kucharczyk, Stronie 8, 34-444 Grywałd. Tel. 018 2623425 po 15

• Komputer Optimus Absolwent: PC AMD K6 200 MMX, 16 Mb Ram, klawiatura, ATI Graphic Pro Turbo 2 Mb, monitor 15" kolor, 2,1 GB HDD, CDx32, FDD, karta dźwiękowa Aztech Sound 3D, drukarka Star LC 24-200 colour, głośniki, mysz, filtr na monitor, Windows95 (podręcznik, licencja). Gwarancja na 18 miesięcy! Cena 3399 zł. Gratis dołożę oryginalne gry. Krzysztof Kucharczyk, Stronie 8, 34-444 Grywałd. Tel. 018 2623425 po 15

• SB 16 - 50 zł, HDD 850 Mb - lub zamienię na większy (3,2 Gb) z dopłatą. C-64 z magnetofonem, joyem, kablami, cartridge i softem - 80 zł. Adam Trzepadłek, Rokicka 17, 93-493 Łódź, tel. 042 6800389

• Oryginalne: Forsaken - 100 zł, Microsoft Soccer - 20 zł, Windows'98 (karta rejestracyjna i instrukcja PL) - 300 zł. Doliczam koszta przesyłki. Piotr Grabowski, Włocławska 10/52, 62-600 Kolo. Tel. 063 27-20-690

• PC P133, 24 Mb Ram, HDD 1,3 GB, FDD, Monitor kolor LG 14", Cdx4, SB Pro, Ati Mach64 2 Mb, Voodoo 1, mysz, pad, klawiatura W'95 - 2000 zł (mikrofon gratis). Mirosław Mędziarek, Górska 13, 61-059 Poznań, tel. 061 8708862

• Skaut Kwatermaster (na dyskietce, oryginał) - 15 zł. Piotr Krawczyk, Kościuszki 53/12, 90-514 Łódź, tel. 042 636-96-62

• CDA 2/97-12/98 bez CD - 100 zł + koszta przesyłki. Wojciech Pindral, Śląska 19/59, 44-335 Jastrzębie Zdr. Tel. 032 4737498

• Jack Orlando (oryginał) - 45 zł lub zamienię na TR 1 lub inną grę. Mateusz Gluth, Jordanowo 131, 66-203 Jordanowo

*Reszta ogłoszeń - na CD, katalog Extras!* ■

## Regulamin.

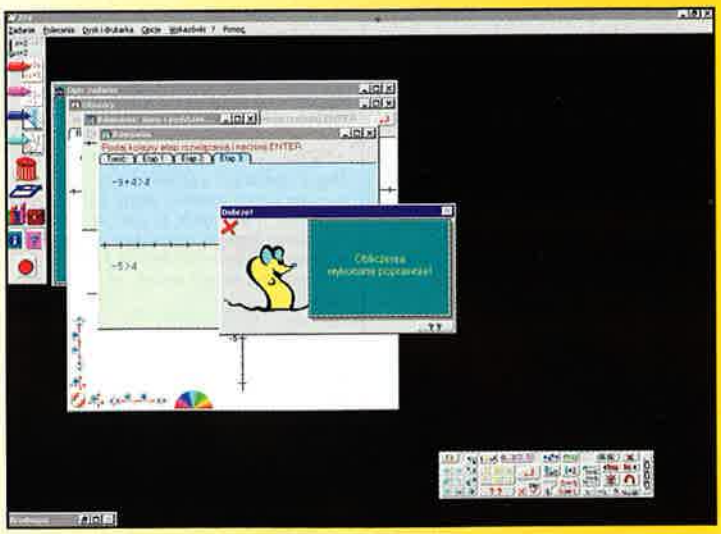
1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) lub e-mailami z subjectem: Pomocna Dłoń. U góry piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię koniecznie podaj swój pełny adres. Sam email lub numer telefonu tu nie wystarczy! W wypadku gier/programów należy dodatkowo zaznaczyć, że jest to ORYGINAŁ.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego, prowadzenia jakiejkolwiek działalności zarobkowej, sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące takie możliwości. Piratów będziemy publicznie demaskować i informować o nich policję.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

# 2xy

## 2xy - program edukacyjny

**Wśród coraz większej ilości programów, przysyłanych do naszej redakcji, sporo miejsca zajmują programy edukacyjne i szkoleniowe. Otóż istnieją dwa rodzaje programów edukacyjnych - te, które rzetelnie czegoś uczą, każąc nabywcy wykonać solidny kawał roboty i te drugie, których twórcy reklamują się mniej więcej tak, jak sprzedawcy cudownego leku na wszystko. Te drugie poznajemy po tym, że mają zwykle niezłą oprawę graficzną i podawane są uczniakom jako gra. Oczywiście nie mam niczego przeciwko grom, a "wprost przeciwpołożnie", jak mawiał pewien mój znajomy major, niestety jednak nie da się ukryć, że matematyki na przykład nie da się opanować bez sporej dozy wysiłku. Inną jest rzeczą, że uważam ten wysiłek za parę puszczoną w gwizdek - choć sam zaliczyłem pełne wyższe wykształcenie elektroniczne, z ręką na sercu mogę przysiąc, że na dobrą sprawę do zrozumienia tego, co się dzieje wewnątrz układu elektronicznego matematyka wyższa potrzebna nie jest. Po prostu nasz model studiów obliczony jest na kształcenie Einsteinów... To znaczy GDYBY jakiś wśród naszych studentów się znalazł, to aparat matematyczny, potrzebny do opracowania ogólnej teorii wszystkiego ma już wbity w łeb jak parę ćwieków we wieko trumny. I tak na wszelki wypadek kształci się ogromne rzesze - niemałym wszak kosztem. Wszyscy moi znajomi nauczyciele matematyki zgodnie twierdzą, że da się jakoś żyć bez jej dogłębnej znajomości, a zapytani, czemu wobec tego uczą tylu niepotrzebnych rzeczy, odpowiadają, że taki jest program nauczania - i tu wszelka dyskusja się kończy. Łatwiej było obalić komunę, niż stworzyć sensowne szkolnictwo. Ale póki co, matematyki uczyć się trzeba...**

ANDRZEJ SAWICKI



Nie o tym jednak miałem pisać a o konkretnym programie edukacyjnym dla uczniów klas VI - VIII-mych i I-szych klas szkoły średniej. Program nazywa się "2xy" i powstał w firmie " Myszek" z Łodzi. Program ma i podtytuł - "Program pomagający w odrabianiu lekcji z matematyki". Jest też dokładnie tym, czym być powinien - to znaczy programem pomocniczym. Twórcy programu nie zapowiadają, że opanujesz matematykę w dziesięciu krótkich lekcjach na przyrządach i bez, ale że z jego pomocą zdołasz odrobić lekcje. Jest to uczciwe postawienie sprawy. Nie zapowiadają też byczej zabawy, bo przy nauce matematyki - nie oszukujmy się! - poza kilkoma zboczusiami nikt ubawić się nie może. Umożliwia on za to wykonywanie obliczeń algebraicznych, takich jak przekształcanie wyrażeń czy rozwiązywanie nierówności, równań i układów równań, a także zaznaczanie zbiorów na osi liczbowej i płaszczyźnie oraz rysowanie wykresów niektórych funkcji. Można rozwiązywać własne przykłady - czyli te, jakie zostały zadane jako praca domowa. Widzę tu sporą korzyść dla tych, którzy nie mają rodziców po studiach technicznych i z uzdolnieniami pedagogicznymi ani metodycznymi. Znacie stary dowcip o nauczycielach i metodykach nauczania? "Jeżeli coś umiesz, bierz się do roboty. Jeżeli niczego nie umiesz, zostań nauczycielem. A jeżeli i to ci nie wychodzi, zacznij uczyć tych, co czegoś nauczają". Zamiast wydawać kasę na korepetytora, można kupić dziecięciu taki właśnie program wspomagający odrabianie lekcji. Program nie odrobi lekcji za ucznia, ale w razie potrzeby poprowadzi go krok po kroku ku rozwiązaniu zadania.

W zakres kształcenia wchodzą :

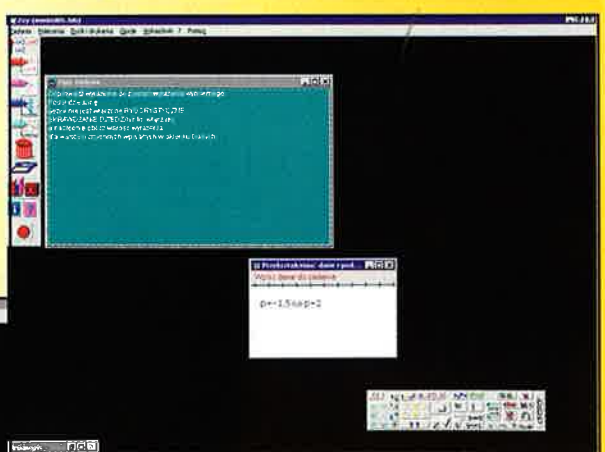
1. Proste przekształcenia algebraiczne
2. Redukcja wyrazów podobnych
3. Rozwiązywanie równań
4. Rozwiązywanie nierówności
5. Rozwiązywanie układów równań
6. Sprzeczności i tożsamości
7. Dziedzina w przekształcaniu wyrażeń.
8. Równania kwadratowe
9. Równania pierwiastkowe
10. Elementy logiki z zadaniami oraz wykresy funkcji i zaznaczanie obszarów funkcji.

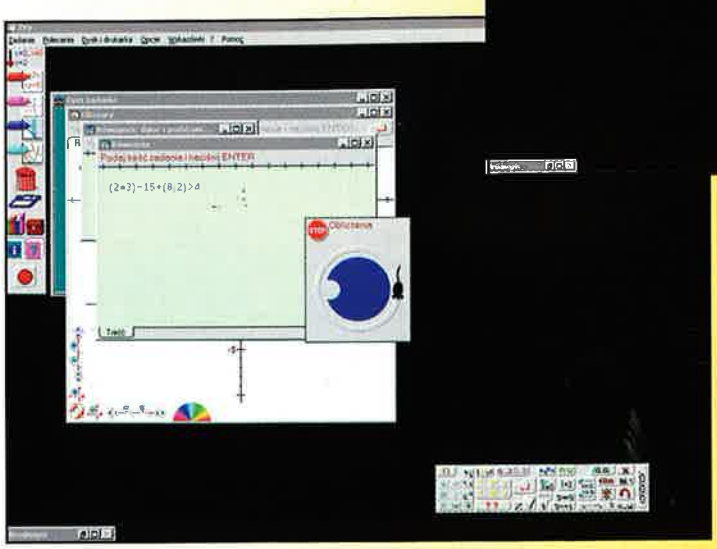
Zadania, jako się rzekło, rozwiązuje się etapami, przy czym program ocenia poprawność rozwiązania na każdym etapie, dzięki czemu nawet niebywale inteligentny inaczej może zrozumieć, czemu tak właśnie należy rozwiązać zadanie. Jest to bardzo pomocne w samokształceniu. Ponownie zwracam uwagę na element pracy własnej. Program pomaga, prowadzi ucznia, podpowiada właściwe rozwiązania - ale prawdziwą pracę uczeń musi wykonać sam.

Program ma jedną wadę - dość skomplikowany interfejs - choć, jak się okaże później, po kilku lekcjach, nie jest on aż tak skomplikowany, by nie dało się nad nim zapanować - a potem jest już łatwo.

Dzięki możliwości współpracy z drukarką uzyskujemy też możliwość przedstawienia nauczycielowi odrobionego zadania w pięknej formie graficznej - co niekiedy nie będzie w szkole bez znaczenia.

Nie da się ukryć, że 2xy byłby też wielką pomocą w szkołach - choć kompy w polskim szkolnictwie to rzecz jeszcze wciąż nowa i taka, do której nauczyciele podchodzą nieufnie. W tym zresztą widzę największą słabość wszelkiego rodzaju programów edukacyjnych - które pozostaną mniej lub bardziej pomocnymi zabawkami, dopóki nie przeszkoli się samych nauczycieli - a do tego droga jeszcze diablo daleka... ■





CD-ACTION Producent: Myszek

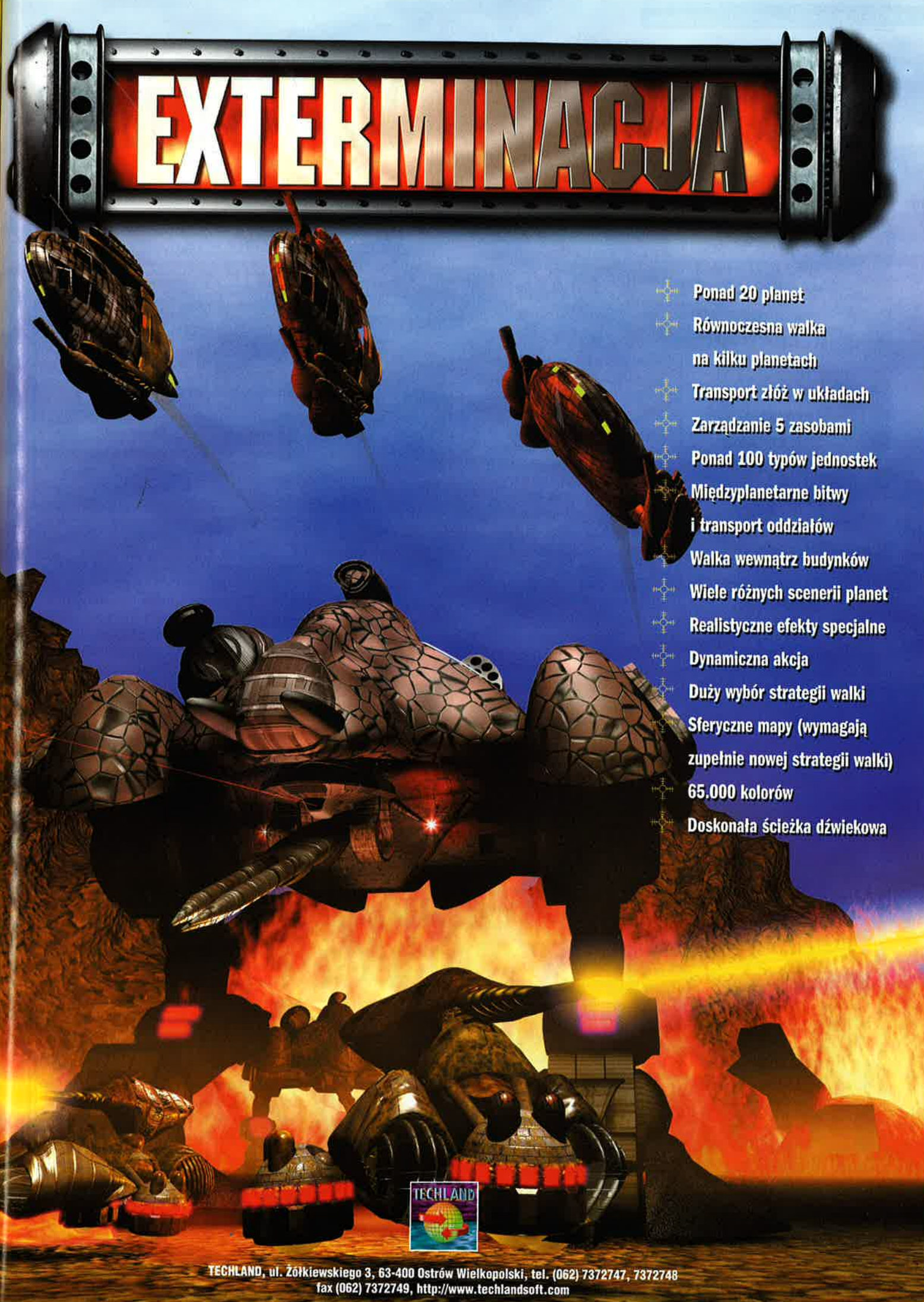
Wymagania: PC 486, 8MB RAM, CDx4, Win 3.1/95, 7 MB na HD

Dystrybutor: Myszek tel. (042) 563968

Internet: nieznany

INFO

# EXTERMINACJA



- Ponad 20 planet
- Równoczesna walka na kilku planetach
- Transport złóż w układach
- Zarządzanie 5 zasobami
- Ponad 100 typów jednostek
- Międzyplanetarne bitwy i transport oddziałów
- Walka wewnątrz budynków
- Wiele różnych scenerii planet
- Realistyczne efekty specjalne
- Dynamiczna akcja
- Duży wybór strategii walki
- Sferyczne mapy (wymagają zupełnie nowej strategii walki)
- 65.000 kolorów
- Doskonała ścieżka dźwiekowa

TECHLAND

TECHLAND, ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski, tel. (062) 7372747, 7372748
fax (062) 7372749, http://www.techlandsoft.com

# II Wojna Światowa 1942 - 43 Przełom

## Wojna multimedialna

**Nauka (w znaczeniu - proces zdobywania wiedzy), nie należy do czynności najprzyjemniejszych, o czym z pewnością zaświadczy każdy uczeń. W dodatku podręczniki przewidziane przez program zamiast ułatwić, częstokroć utrudniają naukę przez skomplikowaną treść, nieczytelne wyjaśnienia itp. (można tu wymienić wiele przykładów, a chyba najdobitniej widać to w matematyce i historii, gdzie bodaj każda pozycja jest lepsza od proponowanych przez program nauczania).**

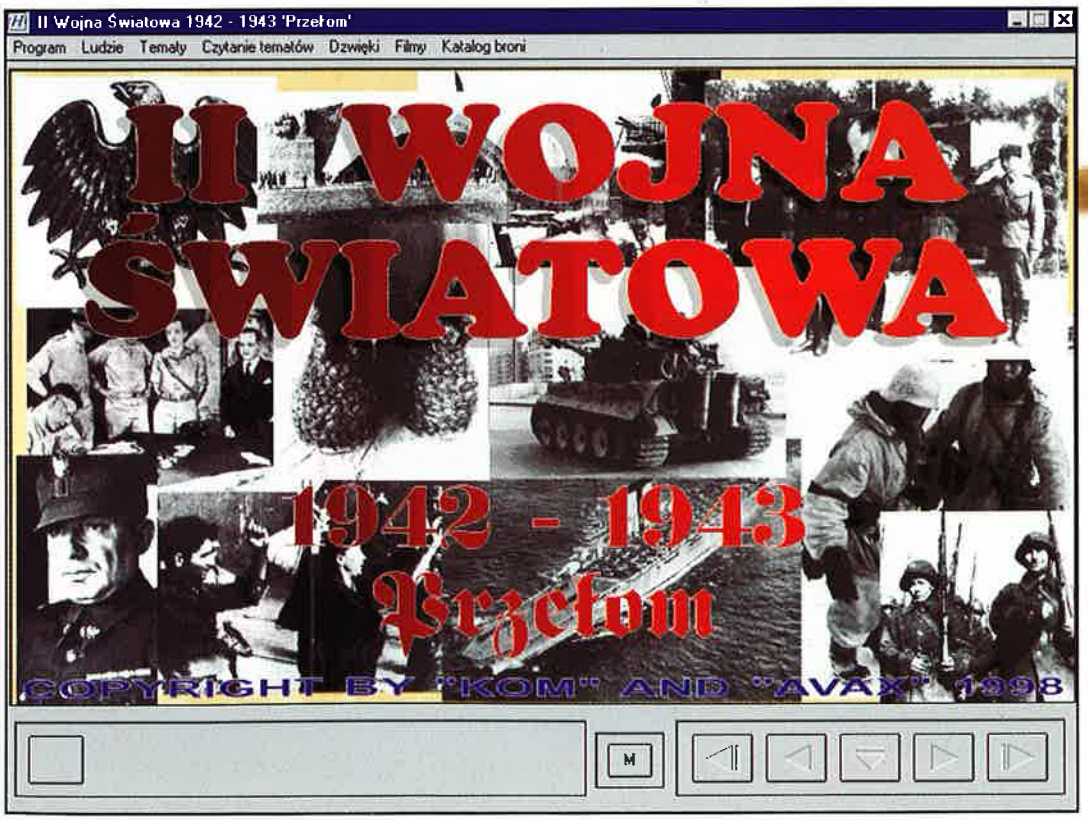
KRZYSIEK KALISZEWSKI

Aby rozwiązać ten problem, wiele wydawnictw publikuje różnego rodzaju bryki, skróty, kalendarze, encyklopedie itp., które mają proces nauki uczynić przyjemniejszym. Ostatnio (po początkowej euforii, kiedy program nie musiał zawierać rzetelnych wiadomości - wystarczyło, że był kolorowy, z

obrazkami i animacjami) do takich zastosowań coraz bardziej nadają się tzw. encyklopedie multimedialne. Przykład z historią przytoczyłem tu nie na darmo, bowiem w tej dziedzinie już od kilku lat wydawnictwo AVAX przedstawia nam kolejne propozycje na krążkach CD. Produkty AVAXu charakteryzują się tym, że cały tekst, jaki znajduje się w programie, czytany jest przez lektora, toteż ze względu na ograniczoną objętość płyty, aplikacje tej firmy obejmują niewielkie okresy czasu. Cała seria bowiem dotyczy II Wojny Światowej i okresu niewiele przed jej wybuchem, a kolejne programy to: "Historia Europy Międzywojennej i Kampania Wrześniowa", "1939-41 Niemieckie Zwycięstwa", "II Wojna Światowa 1942 - 43 Przełom", oraz "II

Wojna Światowa 1944 - 45 Koniec wojny". Ostatni z wymienionych tytułów jest jeszcze w przygotowaniu, natomiast w tym miejscu omówię trzeci z programów, który aktualnie się ukazał.

Tak jak wszystkie pozostałe programy cyklu, "Przełom" zawiera informacje w postaci tekstu, zdjęć, filmów i fragmentów nagrań dźwiękowych. Tekst w całości czytany jest przez profesjonalnego lektora - znanego z




Telewizji Polskiej Tomasza Knapika. Jest to około siedmiu godzin tekstu zawierającego informacje na temat najważniejszych wydarzeń okresu, ludzi (głównie polityków i wojskowych), którzy odegrali jakąś rolę w tym czasie, oraz specjalny dodatek nie zawarty w dotychczasowych programach - Ilustrowana Encyklopedia Niemieckiej Broni Pancernej (w kolejnej części zapowiadana jest encyklopedia uzbrojenia aliantów). Do poszczególnych działów mamy dostęp za pomocą klasycznego, windowsowego rozwijalnego menu u góry ekranu. Oprócz opcji konfiguracyjnych oraz dotyczących czytania (lub nie) tekstu przez lektora, menu obejmuje pięć pozycji: Ludzie, Tematy, Dźwięki, Filmy i Katalog Broni. Pierwsza pozycja to, jak już wspomniałem, obszerne notki o ludziach z tego okresu podzielone wg krajów (najwięcej jest Niemców). Tematy to wydarzenia historyczne pogrupowane w trzy pozycje: kalendarium (nie przedstawia konkretnych wydarzeń, a tylko spis umiejscawiający je wszystkie w czasie) "1942 i wcześniej" oraz "1943"; to już właściwe fakty historyczne w porządku czasowym - każde dość obszernie opisane. Każde zagadnienie, podobnie zresztą jak w notkach o ludziach tego okresu, opatrzone jest zdjęciem, a niekiedy także dokładną mapką.

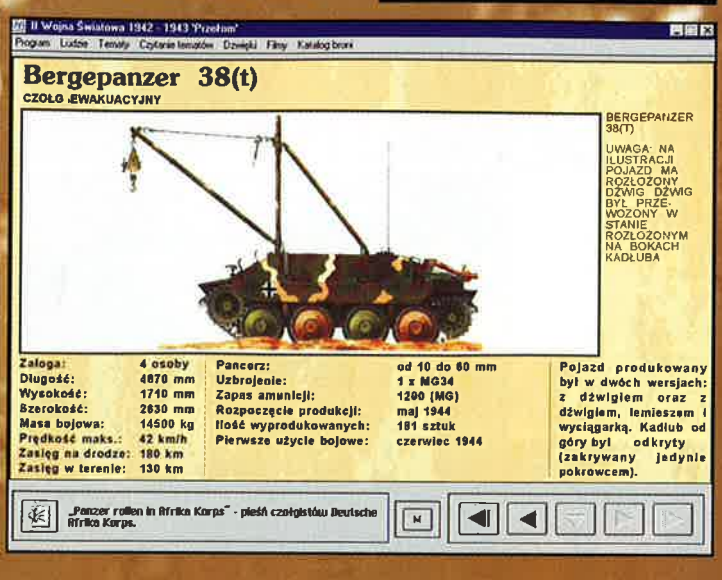
Dźwięki to dwie kategorie nagrań: piętnaście fragmentów przemówień ówczesnych polityków i dowódców obu stron (min. Władysław Anders czy Benito Mussolini) oraz siedem pieśni wojskowych, w tym jedna niemiecka: Panzerrolen in Afrika (pieśń czołgistów

niemieckich), a pozostałe - polskie. Filmy z kolei to dziewiętnaście nagrań, w tym między innymi kroniki przygotowywane na osobiste zamówienie Adolfa Hitlera, a także jedne z pierwszych filmów kolorowych w tym okresie.

Niejako "programem w programie" jest encyklopedia broni pancernej. Pasjonaci czołgów i innych morderczych akcesoriów znają zapewne i cenią wydawnictwo Militaria. Otóż rysunki czołgów umieszczone w programie pochodzą właśnie z jego publikacji (oczywiście za zgodą tej firmy!). Duże, kolorowe, dwuwymiarowe grafiki z pewnością lepiej ukazują dany czołg niż zdjęcia (w tamtym okresie zwykle czarno-białe), na których trudno dopatrzyć się detali, czy trójwymiarowe obiekty (te ostatnie spotykane niekiedy w podobnych publikacjach zwykle bywają kanciaste i przypominają pierwowzór tylko w zarysie). Do tego każdy czołg jest bardzo szczegółowo opisany - miłośnik militariów znajdzie tam między innymi informacje o tym, jakie było zużycie paliwa przez dany czołg na drodze i w terenie (a co za tym idzie - jego zasięg) czy nawet ile egzemplarzy danego modelu wyprodukowano. Encyklopedia podzielona jest na grupy: pierwszą pozycję stanowią czołgi, drugą czołgi ogniowe (przeciwpiechotne - używały miotaczy ognia zamiast działa), trzecią czołgi dowodzenia, kolejną działa pancerne, piątą transportery, a ostatnią "Inne pojazdy" (tutaj akurat są to dwa dźwigi zbudowane na bazie czołgu, służące do ewakuacji uszkodzonych maszyn z pola walki, oraz włoska samobieżna wyrzutnia rakietowa). Wśród modeli czołgów wyszczególnione są nawet (jako osobne pozycje) warianty (wersje), w jakich produkowano daną jednostkę.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o zawartość. Jest ona na tyle obszerna, by posłużyć jako materiał do nauki w zakresie szkoły średniej, ale przydaje się również w podstawowej, a zresztą wydawnictwo tego typu znajduje zastosowanie nie tylko w szkołach. Może jeszcze kilka słów na temat zrealizowania programu. Otóż wizualnie jest on lepszy niż poprzednie w tej serii, niestety jednak nie świadczy to wcale, że jest dobry. Zwykłe windowsowe menu, paskudne duże czarne strzałki u dołu, służące do zmieniania tematu na następny lub poprzedni... Zresztą ogólnie cały design w niczym nie przypomina kolorowych i atrakcyjnych publikacji np. Optimusa czy Doring Kindersley. Co prawda nie jest to aż tak istotne, skoro głównym celem programu jest nauka, a wiedzy zawiera on dosyć i to rzetelnej, niemniej jednak lepsze opracowanie graficzne z pewnością uatrakcyjniłoby pracę. Oczywiście teksty zawierają "hyperlinki", a z poziomu danego hasła można wysłuchać odpowiedniego nagrania (jeśli istnieje) bez konieczności wędrowania do pozycji "Nagrania" w menu. Ogólnie pod względem organizacji "Przełomowi" nic nie można zarzucić (no, może poza brakiem wyszukiwania według danego ciągu znaków, czy indeksu alfabetycznego). Program jest stabilny, działa płynnie, a jedyny, dość zresztą zaskakujący mankament, to fakt, że w trakcie działania bez przerwy wysyła do bufora klawiatury literę "A". Było to dość bolesne, kiedy próbowałem, mając włączoną encyklopedię, napisać jednocześnie jej recenzję przy użyciu Notepada (a będzie tak samo męczące, gdyby ktoś próbował przy włączonym programie robić notatki w pliku tekstowym). Początkowo wyglądało to zresztą, jak uszkodzenie klawiatury. Tak to przy okazji recenzji encyklopedii upadł mit o wielozadaniowości Windows 98 i pełnej ochronie pamięci dla danego procesu :) (w UNIXie takie coś byłoby nie do pomyślenia).

Podsumowując - "Przełom" jest bardzo dobrą pozycją, jeżeli chodzi o II wojnę światową, choć niestety nie pozbawiony jest wad. Gdyby podnieść poziom graficzny aplikacji (nie dotyczy to ilustracji czołgów, których jakość jest perfekcyjna), byłaby ona z pewnością doskonała. Jednak i w obecnej formie z pewnością można ją polecić każdemu uczniowi (w szczególności z ostatnich klas szkoły podstawowej i średniej). ■



# Poznaję literki

## Kolorowe literki

**Firma Albion ma już ugruntowaną pozycję na naszym rynku programów edukacyjnych, cieszących się całkiem sporą popularnością. Do tej pory kilkukrotnie miałem okazję opisywać ich produkcje i moje zdanie o nich jest... hm... ambiwalentne. Dlatego gdy w moje ręce trafiło najnowsze dzieło Albionu, byłem pozytywnie zaskoczony. Z "pudełkowych" zapowiedzi program wydawał się lepszy niż jego poprzednicy. Po zainstalowaniu i przeczytaniu poradnika dla rodziców pomyślałem, że ktoś w końcu zabrał się do roboty, aby stworzyć porządny program edukacyjny dla maluchów. Tymczasem okazało się, że to kolejny produkt z tej samej sztancy - gdzieniegdzie lepszy, miejscami gorszy. Ot - klasyczny Albion, choć daje się zauważyć, że jednak jakość produktów tej firmy wzrasta...**

MARCIN SERKIES

Program przeznaczony jest dla odbiorców w wieku od trzech do siedmiu lat, a jego zadaniem jest tytułowa nauka liter - ich pisania, wymowy. Oprócz tego dziecko bawiąc się przy nauce liter rozwija również inne ważne cechy swojej osobowości. Zatem po raz pierwszy świadomie postawiono nacisk na cele dotychczas jakby ignorowane. "Jakby", bo nie można powiedzieć, że w ogóle - po prostu nikt o tym nie wspominał, a dziecko w takim wieku chłonie praktycznie wszystko, co mu się podaje. Dlatego skorzystanie przez Albion z wyników badań nad psychiką dziecka owocuje programem wszechstronnym. Dziecko jednak wielu rzeczy nie będzie robić samo, a niestety wielu rodziców nie jest uświadomionych, co trzeba czynić, aby maluch dobrze się rozwijał. A te właśnie informacje - na temat właściwego postępowania z dzieckiem - zawiera plik tekstowy dołączony do programu. Króciutki poradnik omawia najważniejsze kwestie i można mieć tylko nadzieję, że dzięki temu więcej rodziców zacznie wychowywać dzieci tak, jak to dla nich dobre.

A dobra jest dla nich na pewno zabawa, szczególnie, jeśli dziecko może przy tym się czegoś nauczyć. Dlatego programy takie jak "Poznaję literki" mogą być dla dziecka źródłem wielu nowych doświadczeń. A czego się nauczy dzięki programowi? W sumie ciężko mi powiedzieć, bo sam literek jeszcze dobrze nie znam i pewnie się ich nie nauczę (tekst dyktuję automatycznej sekretarce), ale mogę w skrócie omówić ćwiczenia-zabawy, jakie przygotowali autorzy. Wprawdzie jak dla mnie jest ich zdecydowanie za mało i nie są zbyt urozmaicone, ale ja przekraczam maksymalny wiek odbiorcy tego programu ponad trzykrotnie.

Takie jednak odniosłem wrażenie - dość szybko znudziłem się klikaniem po ekranie, bo przejście wszystkich pięciu planet było chwilą. A potem możemy już tylko wrócić do tego, co robiliśmy wcześniej. Powtarzalność denerwuje także przy tekstach wypowiadanych przez lektorów. Płyta kompaktowa jest nadal dość pojemnym nośnikiem, inwencja pewnie by się znalazła, więc co? Może zabrakło czasu? Bawiąc się programem, czasem odniosłem takie wrażenie - ale może to tylko uluda i jeszcze raz zaznaczam, że jest to zdanie "starego konia", które pewnie ze zdaniem dziecka pięcioletniego nie ma wiele wspólnego.

Wracam już do tematu - czyli do przybliżenia Wam, drodzy czytelnicy, ćwiczeń dostępnych w programie. Pierwsza z planet - zamieszkiwana przez Gloskan - pozwala na ćwiczenie rozumienia głosek ze słuchu. Kolorowe żyjątka wodne (zwane kosmorybami) wymawiają jakąś głoskę, a zadaniem grającego jest wrzucenie jej do odpowiedniego kosza. I tak w kółko ze zmieniającymi się głoskami. Druga z planet to prawdziwy zakręt... Esy-floresy są na niej rzeczą normalną i normalne jest również, że rodzice nie poznają swoich dzieci. Tutaj dziecko znowu szuka usłyszanej literki wśród kilku innych. Tutaj też pozna kształt liter i sposób ich pisania w liniach. Na planecie Grafka mieszkańcy cały czas bawią się w ćwiczenia gimnastyczne, wyginając się w kształt różnych liter. Gracz ma stwierdzić, która z czterech liter (np. C O N G) nie pasuje do pozostałych (w tym wypadku N, jako że nie ma zaokrąglonych elementów).

Autorzy proponują też, aby dziecko bawiło się w tworzenie literek odpowiednio się wyginając, ale nie wyobrażam sobie niektórych liter ;)). Na planecie Kolorka dziecko pobawi się w kolorowanie obrazków, do czego będzie mu oczywiście potrzebna znajomość liter. Ostatnia z planet to jakby archiwum liter, gdzie dziecko może usłyszeć wiele krótkich, rymowanych wierszyków z wybraną literką w roli głównej.

Na większości plansz znajduje się kilka elementów, które kliknięte wypowiadają wierszyki. Najczęściej to ukryte w gąszczu kolorów kształty liter, których odszukanie samo w sobie jest zabawą. Szczególnie, że grafika jest całkiem bogata w szczegóły i kolorowa i, co niestety nie zawsze się zdarza, jest całkiem przyjemna dla oka. Podobnie jest z dźwiękiem - nie ma problemów ze zrozumieniem lektorów, choć nie wiem, dlaczego literę J wymawiają "ji", a nie "jot", jak mnie uczono w szkole. Ale cóż - reforma systemu edukacji zmieni wiele... miejmy nadzieję, że dzięki niej oraz programom takim jak "Poznaję Literki" nasze dzieci w końcu nauczą się myśleć - bo umiejętność ta jest ostatnio wśród młodzieży coraz rzadziej spotykana. ■

CD-ACTION

**Producent:** Albion sp. z. o. o.

**Wymagania:** Win 95/98, 486 DX2 80, 16MB, CD-ROMx4

**Dystrybutor:** Albion sp. z. o. o.

**Internet:** http://www.albion.pl

INFO

# Multimedialne programy

# THE LANGMaster SERIES®

## wspomagające naukę języka angielskiego

SUPER PROMOCJA!

Seria LANGMaster Interactive English to całkowicie unikalny, interaktywny i multimedialny system do nauki języka angielskiego. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienie języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

379,-

Najbardziej wszechstronny i efektywny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych. Niezbędny dla pragnących odnieść sukces na egzaminie TOEFL, 4-częściowy kurs przygotowawczy wraz z 7 kompletnymi testami praktycznymi.

*Pełnowartościowa wersja demo dostępna w Internecie pod adresem: www.epaonline.com/poland/demos*

*Naszym celem jest tworzenie oprogramowania najwyższej jakości, które korzysta z najnowszych technologii i zawiera najbardziej użyteczny zestaw narzędzi, gwarantując skuteczną naukę języka angielskiego.*

*Satysfakcję oraz powody do dumy przynoszą nam sukcesy i zadowolenie naszych klientów połączone z licznymi nagrodami i wyróżnieniami przyznawanymi przez specjalistów na całym świecie.*

*Cieszymy się, że dzięki naszej efektywnej pracy oferowane programy stają się bezkonkurencyjne również cenowo.*

*Przekonaj się sam, jak łatwo i skutecznie korzysta się z naszych produktów.*

*Ucz się języka angielskiego - z nami poczujesz smak sukcesu.*

Już wkrótce!

ENGLISH in Action

Nauka języka angielskiego w oparciu o wywiady ze znanymi postaciami. Kursy wzbogacone wieloma atrakcyjnymi obszernymi sekwencjami wideo oraz mnóstwem różnorodnych ćwiczeń. Wszystkie teksty tłumaczone na język polski. Seria przygotowywana wraz z telewizją SKY NEWS - gwarancja najwyższej jakości materiałów.

## DD KOMPUTERY

www.epaonline.com/poland

ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36
e-mail: ddkomp@epaonline.com

*Zostań naszym Partnerem!*

Dostępny również na DVD ROM a także w wersji OEM

CHIP Tip · PRODUKT ROKU 95 · WHAT PC? · ZŁOTY MEDAL INFOSYSTEM '97 · PC WORLD KOMPUTER REKOMENDACJA

# EuroPlus+ Mosaïque

## Najlepsze kasztany są na placu Pigalle

**Pakiety programów firmy YDP Multimedia nie od dziś cieszą się sporą popularnością. Wśród aplikacji wydawanych przez YDP znajdują się bardzo interesujące programy językowe, encyklopedyczne, słownikowe i wiele innych programów edukacyjnych. Ostatnio oferta YDP wzbogaciła się o kolejne pozycje z serii EuroPlus+. W palecie dostępnych kursów językowych (m.in. EuroPlus+ Sprachkurs Deutsch, EuroPlus+ Ele, EuroPlus+ 2.0Reward) znalazł się program ułatwiający i wspomagający naukę języka francuskiego.**

ANDRZEJ SITEK

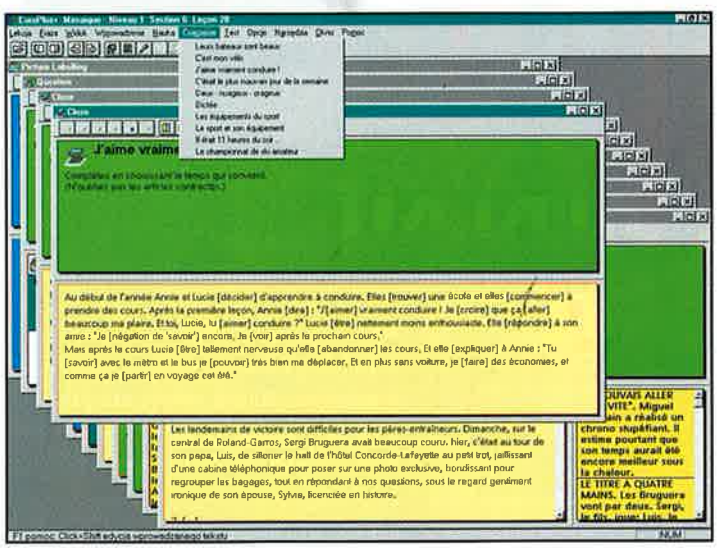
Dla osób znających program EuroPlus+ Flying Colours, narzędzie do nauki języka francuskiego będzie o tyle znajome, że oba programy mają analogiczną, praktycznie identyczna strukturę.
Nagrania dźwiękowe, filmy video kolorowa grafika, interakcyjne ćwiczenia językowe tworzą narzędzie edukacyjne, które może być bardzo ważnym elementem nauki.
EuroPlus+ Mosaique opiera się na kursie firmy CLE International, którego autorem jest Beatriz Job. Program jest przeznaczony dla młodzieży i dorosłych. Według informacji polskiego wydawcy Mosaique znajduje się w ścisłej czołówce kursów języka francuskiego na świecie. Struktura programu to przede wszystkim bogaty materiał językowy - 150 godzin intensywnej nauki przypadającej na jedną część kursu (450 h dla trzech poziomów). Należy jeszcze nadmienić, że EuroPlus+Mosaique został przygotowany na trzech płytach CD. Każda płytka to również kolejny poziom zaawansowania (początkujący, średniozaawansowany, zaawansowany). Dany poziom odpowiada jednemu zestawowi książek: Książka Studenta, Ćwiczenia i Książka Nauczyciela. Sugerowana cena detaliczna jednego poziomu (1 CD-ROM) wynosi 171 z VAT. Za komplet, czyli Professional Pack zapłacimy już 342 zł z VAT.

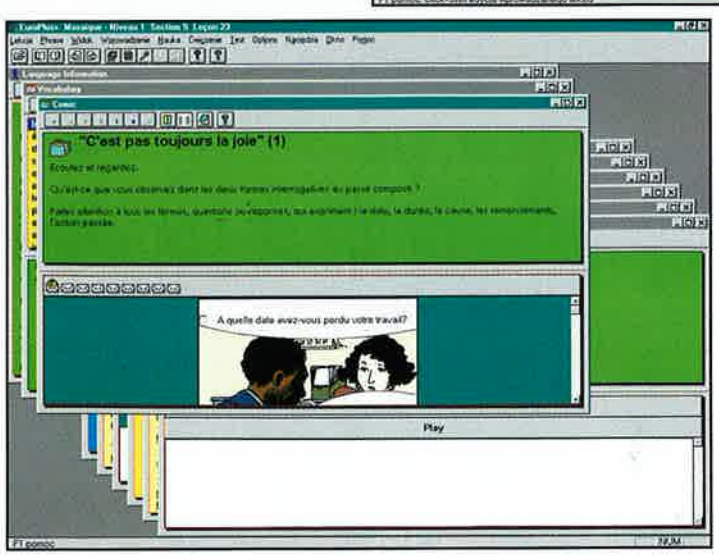
Każda lekcja składa się z trzech zasadniczych części: wprowadzenia, nauki i ćwiczeniach. Po zapoznaniu się z tematem, oswajamy się z tematem i zanurzamy w określonych zagadnieniach korzystając z bogatych bibliotek dialogów, scenek rodzajowych, zdjęć. Materiał został opracowany w taki sposób, aby jednocześnie przybliżał nam nieco kulturę Francji i zwyczaje jej mieszkańców. Na uwagę zasługują również filmy, w których starano się przedstawić różne aspekty języka potocznego. Specyficzna kolorystyka, która towarzyszy nauce, ma podobno zmobilizować i pobudzić do nauki. Jeżeli jednak zapragniemy zmienić kolory, to uda nam się top tylko częściowo. Nie można dokonać takiej modyfikacji globalnie i jednocześnie dla wszystkich okien z programie. Musimy robić to ręcznie z każdym kolejnym okienkiem lub

ramką. Na pasku menu nie ma żadnej opcji, która pozwoliła by zautomatyzować tą czynność.

Ćwiczenia opracowano w taki sposób, aby nie były nudne, czy nużące. Uczeń może utrwalić swoją wiedzę w ponad dwudziestu różnych odmianach ćwiczeń. W jednej lekcji jest ich około 20-30 co w zupełności wystarcza, aby opanować zadany materiał. Mimo to, brakuje ćwiczeń, w których nie korzystamy z gotowych przykładów, ale sami wpisujemy określona formę gramatyczną wyrazu, czy całe zdania. Zadania typu testowego i inne, gdzie uzupełniamy tabele jedynie poprzez przeniesienie właściwego określenia są na pewno wskazane, jednak nie nauczą poprawnego pisania w obcym języku. Takich ćwiczeń po prostu brakuje. Należy jednak spodziewać się, że w kolejnych wersjach aplikacji, zostanie to zmienione, podobnie jak to analogicznym programie wspomagającym naukę języka angielskiego.

W pakiecie programu znajdują się jeszcze trzy bardzo przydatne aplikacje. Pierwszą z nich jest Browser czyli przeglądarką, umożliwiająca odnalezienie interesującego nas tematu. Możemy tego dokonać wpisując typ ćwiczenia, lub słowo kluczowe. Innym, niezwykle pomocnym narzędziem jest Audio Dictionary. Nie jest to typowy słownik. Przede wszystkim każde obce słówko zostało wzbogacone o przykład - zdanie. Takie "umiejscowienie" określenia, sprawia, że lepiej zapamiętujemy wyraz (analizując zdanie koncentrujemy się na nim i zastanawiamy, a nie uczymy, mechanicznie "wkuwamy").






Trzecie narzędzie, z którego na pewno warto skorzystać pozwoli szlifować wymowę. Tape recorder umożliwia nagranie własnego głosu, który zostanie przedstawiony na ekranie w formie graficznego wykresu. Porównując analogiczny wykres głosu lektora można określić na ile nasza wymowa jest poprawna. Oczywiście Tape recorder nie zastąpi żywego nauczyciela, ale mimo wszystko pozwoli na nieco lepszą kontrolę swojej wymowy.

EuroPlus+ Mosaique praktycznie nie różni się od swoich pobratymców z serii (oprócz tego, że dotyczy innego języka:). Na pewno jest to program wykonany bardzo sumiennie. Specyfika narzędzi EuroPlus+, założona metoda nauczania, była już wielokrotnie komentowana. Czy lepiej zacząć naukę od czasownika 'być', nauczyć się odmiany przez przypadki, itd.? Czy też lepiej początkowo osłuchać się z językiem, poznać kilkanaście słów i najbardziej powszechnych, charakterystycznych zdań? Ten drugi sposób jest nam nieco bliższy, bo każdy z nas, jako dziecko, w ten sposób uczył się swojego ojczystego języka:). Zgodnie z tą ideą, skonstruowane są programy EuroPlus+ i w moim przekonaniu jest to metoda skuteczna. Na pewno nie można nauczyć się języka, wyłącznie korzystając z kursu komputerowego. Jeżeli jednak traktujemy program, jako narzędzie pomocnicze, powinien on spełnić nasze oczekiwania. ■

CD-ACTION

**Producent:** YDP Multimedia

**Wymagania:** 386SX MS DOS 3.3 Win 3.x; 95 CD ROM

**Dystrybutor:** YDP tel. +58526690

**Internet:** http://www.ydp.com.pl

INFO

# Język angielski w praktyce - ćwiczenia i testy 1

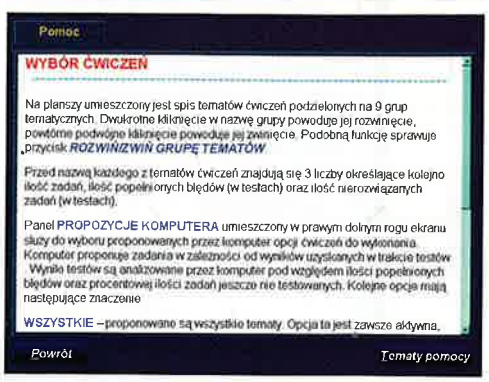
## Teoretyczne praktyki

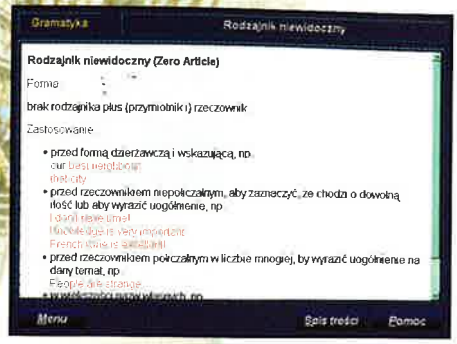
**Jeśliby mierzyć poziom znajomości języków obcych liczbą programów mających pomagać w procesie ich nauki, byłbyśmy prawdziwą speakującą potęgą o stopniu zangielszczenia przyprawiającym o ból głowy nawet rdzennych zjadaczy hamburgerów. Z drugiej jednak strony nawet wprowadzenie jednej małej poprawki na jakość odwraca cały ten obraz do góry nogami, bo dziel w pełnym tego słowa znaczeniu i ze świeczką znaleźć niezwykle ciężko...**

ALLOR

Żeby dodatkowo pozbawić was jeszcze wszelkich złudzeń, napiszę też od razu, że i tytuł właśnie opisywany nie jest jakimś wielkim objawieniem, choć na szczęście nie jest też bezwartościowym okrągłym kawałkiem plastiku zamkniętym w wielkim, pustym w środku, pudle z szarej tektury falistej. Chociaż... trochę z tego strasznego wizerunku do niego jednak pasuje: mimo iż pudełko jest kolorowe i niebrzydkie, to jednak, jakby to powiedzieć - zgodnie z opisem niemal puste. Niemal, bo znajdziemy w nim kompakt i kartę rejestracyjną, ale to niestety wszystko - żadnej instrukcji już nie uświadczymy. Niby fakt, że instalacja nie powinna sprawiać najmniejszych problemów, ale - nie każdy jest na tyle zorientowany, by sobie z tym zadaniem poradzić przy wyłączonym windowsowym autostarcie. Podobnie z samym korzystaniem z programu: jest on na tyle prosty, że nie powinno być z tym najmniejszych problemów, ale profesjonalny produkt coś takiego jak instrukcja obsługi mieć jednak powinien...

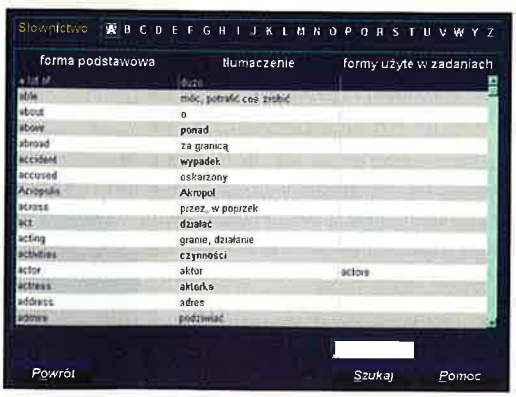
Dajmy jednak spokój formie opakowania, a przejdźmy do znacznie ważniejszej zawartości merytorycznej. Wprawdzie trochę się na początku wygadałem, pisząc, iż nie jest to tytuł mogący powalić na kolana, pora jednak na dokładniejsze wyjaśnienia. Oto więc i one. Pierwsze wrażenia, te związane z pobieżnym przyjrzeniem się pudełku, są pozytywne - w oczy rzuca się duży tytuł, a zwłaszcza dwa ostatnie jego człony: "w praktyce". Któż nie chciałby mieć do czynienia z żywym językiem, nabyć praktycznej jego znajomości? Jest to w końcu dużo istotniejsze, przynajmniej w realnych sytuacjach, niż wykucie na pamięć setek regułek. Czyżby trafił się jakiś program nastawiony na ten właśnie aspekt znajomości języka obcego? Niestety nie - wszystko wyjaśnia się bowiem już w chwilę później, gdy do oczu dociera podtytuł tego programu: "ćwiczenia i testy 1". I oddaje on niestety sedno programu: jest to bowiem jedynie suchy zbiór testów, mający z praktyczną znajomością języka angielskiego równie wiele wspólnego, co pierwsze lepsze wydawnictwo papierowe - no, może z tą jedną różnicą, że tutaj w trakcie nauki jesteśmy dźwiękowo informowani o poprawnym lub niepoprawnym wpisaniu odpowiedzi. Jak na multimedialne możliwości współczesnych pecetów, jest to stanowczo zbyt mało, by zyskać sobie uznanie. Zwłaszcza że i same zadania, mimo dużej ich liczby (według informacji na pudełku, na krążku znajduje się bowiem 1256 ćwiczeń i testów podzielonych na 53 grupy tematyczne), trapione są standardową dolegliwością większości komputerowych "odpytywaczy" - poprawna jest tylko jedna forma, mimo iż z językowego punktu widzenia nie jest ona jedyną dopuszczalną. Cóż, można to oczywiście zwalić na głupotę maszyny, ale oznacza to pójście na łatwiznę tudzież chowanie głowy w piasek i nie jest wymówką godną produktu chcącego zdobyć grunt pod przyszłe swoje części.




Nie najlepsze wrażenia zostawia także "rozbudowany system podpowiedzi". No bo co to za rozbudowanie, skoro w trakcie "nauki" (bardziej odpowiednie byłoby chyba określenie tego mianem "wkuwania" odpowiedzi na pamięć) ogranicza się on do wyjaśniania... interfejsu!!! W trakcie samych testów na coś więcej także nie ma co liczyć. Owszem, pomoc gramatyczna została w program wbudowana, ale trzeba się w niej do właśnie przerabianego materiału osobiście dokopywać - w żadnym bowiem razie nie można jej określić jako kontekstowej.

Tak więc w sumie produkt Albionu plasuje się w tak zwanych stanach średnich - rewelacyjny nie jest, błędy posiada, ale w końcu nie on pierwszy i nie on jedyny. Jako pomoc testowa




mógłby się więc sprawdzić, aczkolwiek - przy braku możliwości dodawania własnych pytań - raczej w dość ograniczonym zakresie...

■

| | |
|---|---|
| Producent: Albion Multimedia | |
| Wymagania: W95, 486DX/2, CD-ROM x4, 16MB RAM, karta dźwiękowa | Dystrybutor: Albion Multimedia |
| Internet: http://www.albion.pl | |

INFO

# Mickiewicz - almanach multimedialny

## Powrót wieszcza

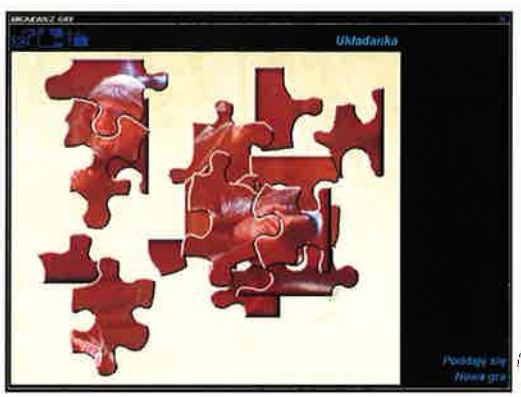
**W 1922 roku, w Wilnie ukazał się pierwszy tom poezji Adama Mickiewicza. Okazało się to tak istotnym wydarzeniem literackim, że datę tę przyjęto umownie za początek polskiego romantyzmu. Niezwykle ciekawa postać poety jest zazwyczaj postrzegana jedynie przez pryzmat jego najsłynniejszych dzieł, natomiast jego barwne życie niemal pomija się milczeniem (w szkole zazwyczaj nie ma czasu na takie studia). Oczywiście nie każdy czuje potrzebę zapoznania się z biografią wieszcza, jednak dla osób pragnących się z nim zbliżyć, wydawnictwo VULCAN Media przygotowało wyjątkową pozycję.**

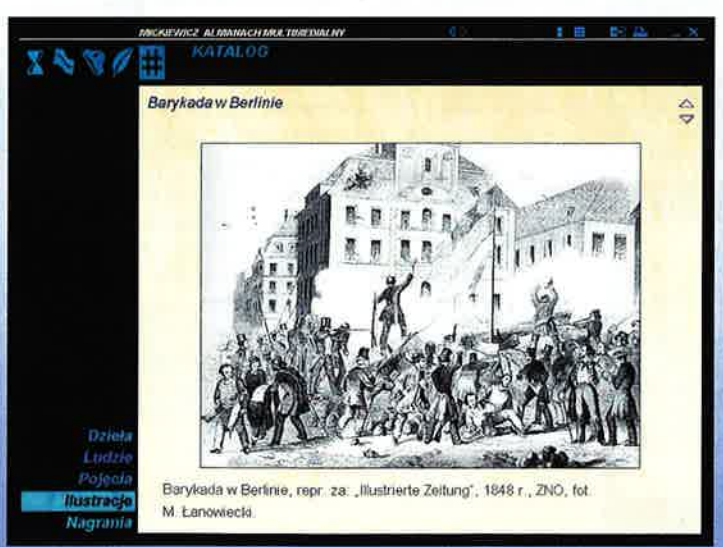
ANDRZEJ SITEK

Mickiewicz - almanach multimedialny", to całościowe kompendium wiedzy o życiu i dziele Adama Mickiewicza, czyli swoista multimedialna biblioteka zawierająca najbardziej szczegółowe i maksymalnie interesujące fakty o twórcy. Wydanie tego typu pozycji jest również wyjątkowe z innego powodu. Programy traktujące jedynie o jednej postać, nawet tak wybitnej, mają siłą rzeczy znacznie mniejszą popularność w porównaniu do wielonakładowych i zyskownych encyklopedii oraz leksykonów. Wydawcy niechętnie przychylają się to tego typu produkcji, często bowiem zysk nie pokrywa nawet kosztów wytworzenia. Między innymi dlatego takie programy są raczej rzadkie, co tym bardziej podnosi wartość publikacji komputerowej o Mickiewiczu (ostatni program tego typu dotyczył Andy Worhola). Nie zapominajmy również o tym, iż krąg odbiorców programu jest w gruncie rzeczy dość zawężony (autorzy, zdaje się, liczą przede wszystkim na szkoły). Wątpię, aby uczniowie szkół podstawowych czy średnich chcieli sami "z własnej, nieprzymuszonej woli" zakupić program. Popularne książkowe ściągi i opracowania cieszą się o wiele większym powodzeniem, natomiast program komputerowy zostanie nabyty raczej przez miłośników i fascynatów tematu.

Sam program został opracowany bardzo rzetelnie zarówno pod względem merytorycznym, jak i funkcjonalnym. Składa się on z dwóch zasadniczych części. Pierwsza zawiera eseje podzielone z kolei na cztery podgrupy. Dotyczą one życia poety. Obejmują różne spojrzenie na jego twórczość, zawierają tło historyczne i polityczne jego życia. Koncentrują się także na krytycznoliterackim omówieniu twórczości Mickiewicza. Wszystkie tematy zostały przygotowane w formie animowanych (wzbogacony zdjęciami) prezentacji, które oglądamy po prostu jak film dokumentalny (w sumie jest ich 49, w tym pięć będących nawiązaniami do dzieł wieszcza). Oprócz prostych opcji obsługi ich rola na tym się kończy. Warto jednak nadmienić, że eseje zostały przygotowane bardzo starannie, a omówienie tematu jest wyczerpujące. Zarazem nie jest to jedynie sucha relacja, a po prostu ciekawa, fascynująca podróż.

Element prezentacji uzupełnia druga część programu. Jest to leksykon pojęć związanych z twórczością i życiem Adama Mickiewicza. Również tutaj dokonano czytelnego podziału na grupy. Pierwsza - Dzieła - zawiera wybór wierszy, poematy, dramaty i inne dzieła twórcy. Znajdziemy tu między innymi "Pana Tadeusza", "Dziady", "Księgi narodu i pielgrzymstwa..."). Bardzo interesujące są również znane i nieznane parafrazy utworów mistrza. W "Ludziach" znajdziemy biogramy osób związanych z Mickiewiczem i jego epoką. W "Pojęciach" umieszczono słownik pojęć literackich dotyczących romantyzmu. Z kolei "Ilustracje" to ponad 700 obrazów, wśród których znajdą się zarówno zdjęcia oryginalnych zapisków autora, fotografie rzeczy (np. jego kalamarz), jak również wiele obrazów, grafik, rysunków. Dopełnieniem programu jest grupa "Nagrania". Jest to ponad 20 minut filmów i inscenizacji teatralnych (niestety bardzo słabej jakości - filmy są nieme, pochodzą z lat trzydziestych), oraz 120 minut recytacji utworów. Te ostatnie okrasza krótka animacja, szkoda jednak, że za każdym razem ta sama. Nie rozumiem również, dlaczego przez pozostały czas deklamacji oglądamy jedno zdjęcie (na szczęście nie jest tak we wszystkich przypadkach) Specjalnym dodatkiem w programie jest moduł gier i quiz. Znajdziemy tutaj trzy rodzaje zabaw. Oprócz testu są także dwie rodzaje układanek. Nie są to może szczególnie wyrafinowane zabawy, ale na pewno pozwolą rzetelnie sprawdzić wiedzę przyswojoną dzięki aplikacji.




"Mickiewicz - almanach ilustrowany" nie powinien zawieść oczekiwań odbiorców. Mimo że zawiera dane i informacje, które możemy poznać z innych źródeł, wydaje się, że wersja komputerowa ma nad takim rozwiązaniem jedną, decydującą przewagę: w jednym programie zostało mianowicie zgrupowanych wiele faktów i danych z kilkunastu źródeł (warto przejrzeć szczegółową bibliografię), nie wspominając już o setkach zdjęć czy nagraniach audio i video. Na pewno przeglądacie niekiedy książkową wersję "Pana Tadeusza". Jeżeli nie, być może sięgniecie chętniej po program komputerowy i posłuchacie, co też ma on do powiedzenia... ■

CD-ACTION

**Producent:** Wydawnictwo Dolnośląskie VULCAN Media

**Wymagania:** 486 DX4100 16 MB RAM Win 95

**Dystrybutor:** Vulcan Media z o. o. Grabiszyńska 281, 53-234 Wrocław

**Internet:** http://www.vulcan.com.pl

INFO

# Dance Studio

## Czysta zabawa

**Od pewnego czasu parę firm próbuje udowodnić światu, że zabawa z komputerem to nie tylko krew i krzyki umierających, a pożytek z niego mogą mieć nawet pacyfiści i to nie tylko w pracy przy sporządzaniu nudnych wykresów czy tasiemcowych sprawozdań. Ba, gdy się dobrze poszuka, znajdzie się coś interesującego nawet i dla osobników jeszcze pracą nie skażonych, czego bardzo dobrym przykładem są wysiłki firmy MetaCreations, do niedawna znanej głównie z profesjonalnego oprogramowania graficznego.**

McDRIVE

Ponieważ jednak nie samą pracą człowiek, zwłaszcza młodszy, żyje, więc i czarodzieje obrazu zaczęli przychylniej patrzeć na użytkowników domowych, nie mających ani czasu, ani potrzeby, by zagłębiać się w skomplikowane opcje programów dla profesjonalistów. Nie bez znaczenia jest zresztą i duża cena takiego specjalistycznego oprogramowania, niezbyt zachęcająca do prywatnego ich zakupu, nawet przez osobników mieszkających na zachód od Odry, a co dopiero nas, zwyklych zjadaczy chleba w kraju będącym jakieś dwadzieścia lat (w najbardziej optymistycznej wersji) za najbiedniejszym krajem Unii - Grecją? Na szczęście coraz więcej wielkich tego świata zaczyna zdawać sobie z tego sprawę i na światło dzienne wychodzą tytuły w rodzaju Kai's PowerGOO, Kai's PhotoSoap czy właśnie opisywanego Dance Studio.

O wcześniejszych programach służących do robienia karykatur czy retuszu grafiki (domyślnie - fotografii) wspomnialem zresztą nie bez powodu: pamiętacie może bardzo prosty i zupełnie nie-windowsowy interfejs użytkownika, z jakim przyszło się nam w nich zetknąć? Jakieś fajne guziczki, duże ikony, bieżący podgląd zmian - wszystko to nastawiało do nich bardzo przyjaźnie już przy pierwszym uruchomieniu. Dokładnie z takim samym podejściem mamy do czynienia w Dance Studio: typowe windowsowe elementy pojawiają się tylko w trakcie instalacji tudzież operacji plikowych, natomiast cała reszta to maksymalnie przejrzyste, duże przyciski, logicznie pogrupowane ikony, słowem - wszystko to, co w stylu nie-windowsów najlepsze. Owszem, dla kogoś nie mogącego bez standardowych menusów czy przycisków żyć jest to pewnego rodzaju przeszkoda, ale po pierwsze - można się do tego bardzo szybko przyzwyczaić, a po drugie - program ten jest w końcu adresowany do młodszych użytkowników komputerów, a ci zazwyczaj biurowym stylem made by Bill G. jeszcze nie przesiąkli.

Dajmy jednak spokój interfejsowi, bo ten możecie podziwiać na screenach stanowiących ilustrację tego tekstu, a przejdźmy do tego, czego one oddać nie mogą, czyli muzyki i animacji. Te dwa elementy stanowią w końcu sedno programu - nazwa Dance Studio nie została mu przecież nadana ot tak. Jest to bowiem, ni mniej, ni więcej, tylko w miarę kompletny system do domowej produkcji teledysków. Wszystkich, którym w tej chwili zaświeciły się z pożądania oczy, pragnę jednak nieco przystopować - jak napisałem, jest to program tylko "w miarę komplety" i chociaż gotowe dzieło da się w nim bez większych problemów wytworzyć, to jednak nie ma się co nastawiać na jakieś super-hiper-ekstra efekty: poza wyborem muzyki, jesteśmy bowiem ograniczeni jedynie do tego, co przewidzieli wcześniej twórcy, a tym na przykład taka plynna zmiana jednej postaci w drugą wcale się po głowie nie kołatała... Zamiast jednak rozwodzić się nad tym, czego w Studiu Tańca zrobić nie można, znacznie sensowniejsze będzie prześledzenie tego, co jest akurat przy jego pomocy całkowicie wykonalne. A jeszcze lepiej - prześledzić sam proces tworzenia nowego teledysku.

Zaczyna się oczywiście od uruchomienia programu. Przedtem można się ewentualnie pobawić opcjami. Zazwyczaj nie jest to konieczne, ale na słabszych maszynach niezbędne może być ograniczenie stopnia złożoności komputerowych tancerzy, gdyż program, niestety, nie korzysta z dobrodziejstw akceleratorów 3D, przeliczając wszystko na piechotkę, co może wygląda i nie najgorzej, ale wymaga całkiem porządnego sprzętu i to niezbędnie z MMX-em. Po uruchomieniu lądujemy na głównym ekranie ze sceną i tancerzem pośrodku, a przyciskami opcji po bokach. Zarówno scenę, jak i tancerza można oczywiście zmienić: do wyboru jest czterech onych i dwie one oraz sześć miejsc pasujących do sześciu różnych stylów muzyki, które postacie "czują", tzn. dysponują odpowiednimi dla nich ruchami (hip-hop, sixties, country, house, rock i disco). Takie założenia wpływają pozytywnie na uproszczenie programu, choć oczywiście ograniczają możliwości twórcy. Na szczęście nie ma limitów przy wyborze muzyki: skorzystać możemy z dowolnego wav-a, mid-a czy CD-eka. Teraz przychodzi czas na rzecz najważniejszą - rozpoczęcie nagrania. Wciskamy więc Reca i hajda na klawisze! Tancerzem kierujemy bowiem właśnie przy ich pomocy, a żeby nie trzeba było tego robić w ciemno, w pudełku znajdują się odpowiednie naklejki - nie ma to jak dbanie o klienta. Gdy występ zakończyliśmy, możemy go podrasować.

Wystarczy przejść do stołu mikserskiego i dowolne "akcje" wykasować, poprzesuwać, pozamieniać, powklejać w dowolnym miejscu na nowo - czyli na dobrą sprawę nawet stworzyć wszystko od zera! Końcowy efekt można oczywiście zapisać na dysku, by pochwalić się znajomym, ale niestety standardowo obsługiwane są jedynie raczej egzotyczne formaty samego Dance Studio. Na szczęście jednak ze strony producenta można ściągnąć narzędzia konwertujące, dzięki czemu efekty pracy mogą przyjąć powszechnie znany format avi. W pudełku znajduje się także pomocny w tworzeniu własnych kawałków Mixman SE, umożliwiający także dowolne miksowanie muzyki dostarczanej na CD-ku. Nie jest to wprawdzie jakiś cud techniki, ale - lepszy wróbel w garści niż coś tam poza zasięgiem.

W sumie otrzymujemy przyjemny pakiet do rozwijania własnych pasji okolo-muzycznych. Nie jest to może narzędzie doskonałe, przeszkadzać może zwłaszcza jego zamknięta forma, ale do zabawy jest jak znalazł. Że służy właśnie do tego, upewniają nas zresztą i sami tancerze, rzucający w trakcie "pracy" nie najgorsze komentarze, ubarwiające ten sposób bezkrwawego zabijania nudy. Tak więc jeśli szukacie dobrego pomysłu na twórcze spędzenie czasu wolnego - Dance Studio będzie jak znalazł. No i po wyuczeniu się póz wirtualnego tancerza następna zabawa jest wasza! ■

**D-ACTIO**

**Producent:** MetaCreations

**Wymagania:** P200MMX, 16MB RAM, CD-ROM x16, W95

**Dystrybutor:** MetaCreations tel. (022) 8579462

**Internet:** http://www.metacreations.com

INFO

## Nowości sprzętowe

W ofercie poznańskiej firmy Cadena Systems zapowiadane są dwie nowe karty graficzne: Diamond Viper V770 i Diamond Stealth GIII 540. Pierwsza opiera się na nowej kości nVidia Riva Ultra TNT 2. Dzięki zastosowaniu 32 MB pamięci, magistrali AGP 4x i sprzętowego wspomagania DVD ma zaspokoić wszystkie oczekiwania. Dodatkowo, bardzo interesująco przedstawia się obsługa instrukcji MMX2 i 3DNow! nowych procesorów Intela i AMD, co może przynieść dramatyczny wzrost wydajności.

***

Drugą z kart jest Diamond Stealth GIII 540. Wykorzystuje on najnowszy układ S3 Savage 2 i magistralę AGP 4x. Dzięki unikalnemu mechanizmowi kompresji, karta może pomieścić w 16 MB pamięci SGRAM aż 64 MB tekstur doskonałej jakości. Co więcej nie potrzeba do tego żadnego wspomagania ze strony gier. Wystarczą jedynie sterowniki.
Viper V770 ma być kartą High-End przeznaczoną dla najbardziej wymagających użytkowników, a Stealth GIII 540 bardzo szybkim akceleratorem za bardzo rozsądne pieniądze.

www.cadena.com.pl

***

Intel wprowadza do swojej oferty dwa nowe procesory: Pentium III Xeon 500 i 550 MHz. Są one przeznaczone wyłącznie dla najbardziej wydajnych serwerów i stacji roboczych. W tym celu wyposażono je w pamięć cache o rozmiarze do 2 MB taktowaną pełną częstotliwością procesora, magistralę systemową 100 MHz i możliwość adresowania do 64 MB RAM. Systemy wieloprocesorowe mogą posiadać do 8 jednostek Xeon na jednej płycie głównej. Co więcej, są one zgodne ze starszymi Pentium II Xeon i mogą być razem łączone.

www.intel.com

***

Warszawska TCH poinformowała o wprowadzeniu do sprzedaży nowej drukarki laserowej firmy NEC. Nosi ona nazwę SuperScript 870. Charakteryzuje się doskonałą jakością druku i dużą szybkością. Nowy model powinien zainteresować klientów instytucjonalnych, którzy poszukują urządzenia drukującego bardzo dobrej jakości i wytrzymałości dość duże obciążenie.

www.tch.waw.pl

***

Na przełomie marca i kwietnia br. w ofercie wrocławskiej firmy AB pojawi się 50-krotny napęd CD-ROM firmy ASUS. Dzięki takiej prędkości gwarantuje bardzo wysoki transfer danych - maksymalnie

# Jaton MagicDVD

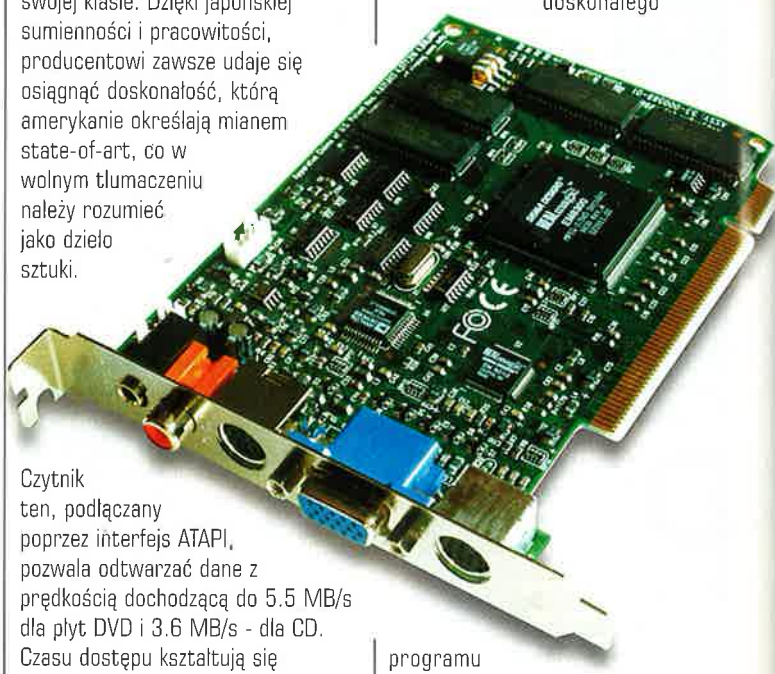
## Mała firma z dobrym sprzętem

**Pamiętam z czasów mojej odległej młodości dosyć zabawną sytuację. Rzecz działa się w okresie tuż po nastaniu kapitalizmu i rodzeniu się rodzimej przedsiębiorczości komercyjnej. Otóż powstała wówczas fabryka telewizorów, o której nikt nic nie wiedział. Jednak jej produkty rozchodziły się jak ciepłe bułeczki. Dlaczego, ano dlatego, że kineskop był Philipsa, elektronika Panasonica, a cała reszta z jeszcze innej dobrej firmy. A przy tym wszystko po bardzo atrakcyjnej cenie. Podobne powody mogą zaowocować popularnością nowego odtwarzacza DVD mało znanej firmy Jaton.**

J-L-P

MagicDVD nie jest bowiem autorskim produktem tej kompani, a jedynie zgrabnym złożeniem markowych komponentów najlepszych producentów. Jako czytnik zastosowano napęd trzeciej generacji firmy Hitachi. Ten producent być może nie jest zbyt popularny w Polsce, ale właśnie pod tą marką kryją się jedne z najlepszych odtwarzaczy dysków optycznych. Natomiast za część dekodującą filmy zapisane na DVD w formacie MPEG-2 odpowiada karta kolejnej legendy w swojej branży, a mianowicie RealMagic. Dawno temu czytało się w zachodniej prasie, jak to pojawiały się pierwsze dekodery RealMagic i jaką furorę robiły mimo niesamowicie wysokiej ceny. Obecnie producent ten powraca z ofertą kierowaną do bardziej przeciętnego użytkownika, co jednak nie wpływa w żaden sposób na jakość produktów.

Napęd Hitachi GD-2500 jest chyba najlepiej wykonanym produktem w swojej klasie. Dzięki japońskiej sumienności i pracowitości, producentowi zawsze udaje się osiągnąć doskonałość, którą amerykanie określają mianem state-of-art, co w wolnym tłumaczeniu należy rozumieć jako dzieło sztuki.



Czytnik ten, podłączany poprzez interfejs ATAPI, pozwala odtwarzać dane z prędkością dochodzącą do 5.5 MB/s dla płyt DVD i 3.6 MB/s - dla CD. Czasu dostępu kształtują się odpowiednio na poziomach 180 i 120 ms. Posiada również cyfrowe wyjście CD-Audio, co przy porządnym zestawie dźwiękowym może dać niesamowitą poprawę jakości. Dekoder również jest mocno ukierunkowany na obsługę cyfrowego dźwięku. Dzięki złączu SP-DIF, możliwe jest podłączenie profesjonalnego zestawu Dolby Digital (AC-3), który pozwoli doskonale oddać zapisany na płytach DVD dźwięk. Oczywiście można także wykorzystywać małe, komputerowe głośniczki, ale producent zdecydowanie tego nie poleca.
Do całości została dołączona spora porcja oprogramowania. Oprócz doskonałego programu odtwarzającego filmy DVD, w komplecie znalazła się także gra Sega Worldwide Soccer w wersji DVD. Uzmysławia ona jak wiele informacji mieści się na nowych krążkach i co można z tak olbrzymią pojemnością zrobić.

Paradoksalnie, może się okazać, że produkt tak mało znanej firmy jak Jaton, może stanowić bardzo groźną konkurencję dla wielkich potentatów. Nie silono się bowiem w nim na samodzielne wykonanie wszystkich elementów, tylko zebrano najlepsze dostępne na rynku podzespoły i połączono w kompletną całość. Dzięki temu gwarantowana jest najlepsza jakość i wydajność produktu. ■

**Jaton MagicDVD** **Cena (z VAT): brak danych**
**Dostarczył: Tornado s.c.ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa**
**tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01**
**www.tornado.com.pl**
**www.jaton.com**

# Saitek

# Saitek R4 force wheel

*Saitek R4 Force Wheel jest receptą dla graczy, którzy potrzebują ultra realistycznego doświadczenia w kierowaniu. Zaprojektowany kształt i ergonomia dostarcza taki komfort, który pozwala na wielogodzinną zabawę, bez zmęczenia. Krótko mówiąc – kierownica ta zachwyci Cię!*

Dzwignia zmiany biegów

Dwa przyciski wmontowane w koło kierownicy

Pedały z ergonomiczną podstawą

Regulowany opór pedałów

Digital

... i wiele innych doskonałych produktów

-36 – ten najlepszy zestaw lotniczy charakteryzu- najwyższa precyzja wykonania, elastyczność komfort programowania. Jego kształt został tak projektowany, by umożliwiał granie całymi go- inami bez uczucia zmęczenia, jednocześnie za- wniając swobodę kontroli, jaką potrzebujesz.

CYBORG 3D Stick – Ergonomia i kształt zapewnia niedoścignio- ny komfort w użytkowaniu. Jest tak skonstruowany, że idealnie dopasuje się do dłoni lewo i prawo ręcznych graczy. Precy- zja i dokładność zapewnia wspaniałą zabawę.

Cyborg 3 Digital Pad – zapewnia komfort w użytkowaniu, posiada zalety specyficzne dla jego stylu. Jeden pad do wszystkich typów gier – moduł wyboru umożliwia natychmiastowe przełączanie trybu gier: arcade, wyścig, symu- lacja.

PC Dash – graficzny pad poleceń. Doskonałe rozwiązanie w dziedzinie kontroli gier, które dzięki niemu są wygodniejsze w użyciu, nawet jeśli korzystają z dużej liczby klawiszy funkcyjnych. Używa intu- icyjnego panelu graficznego.

DYSTRYBUCJA I SPRZEDAŻ

LANSER – My wiemy co jest grane!

® Saitek™

„LANSER" 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel.: (0-55) 233-59-44, fax: (0-55) 233-93-65
Proszę o przysłanie katalogu firmy Saitek

Imię.....
Nazwisko.....
Miescowość.....
ulica.....
Kod poczt.....

## Nowości sprzętowe

wynoszący 7500 KB/s. Model ten wykazuje świetną wydajność, średni czas dostępu waha się na poziomie 75 ms. Napęd przystosowany jest do pracy z interfejsem IDE w standardzie ATAPI i obsługuje tryby transmisji: PIO 4, MW DMA-2, UDMA-33. CD-ROM ASUSa odczytuje płyty we wszystkich możliwych formatach, w tym także CD-RW. Na panelach przednim i tylnym znajdują się standardowe przyciski Play/FWD i Stop/Eject oraz pokrętło regulacji głośności, analogowe i cyfrowe wejścia dźwiękowe, złącze IDE, złącze słuchawkowe, wskaźnik płyty. Napęd ten może pracować zarówno w pozycji pionowej jak i poziomej.

www.ab.pl

***

Przedsiębiorstwo Ab z Wrocławia wprowadza do swojego katalogu nowy rzutnik multimedialny firmy CTX. Model EZ-PRO 680 potrafi wyświetlać obraz z komputera lub innych źródeł o rozdzielczości do 1024x768 punktów. Dzięki lampie projekcyjnej o bardzo dużej jasności (500 lumenów) możliwe jest prowadzenie prezentacji nawet w całkowicie oświetlonych pomieszczeniach. Powinno to zlikwidować odwieczny problem prezentacji, na których nie można było notować. Kontrolę nad rzutnikiem sprawuje prowadzący za pomocą polskojęzycznego menu i pilota. Całe urządzenie może być podwieszane pod sufitem, a dzięki funkcjom kompensacji zniekształceń, unika się pojawiania się efektu trapezowego i innych nieprzyjemnych dla oczu zjawisk. Wbudowane głośniki o mocy 2x3W wystarczają do nagłośnienia standardowej sali projekcyjnej.

www.ab.pl

***

Poznańska Cadena Systems została właśnie jedynym autoryzowanym w Polsce dystrybutorem wszystkich produktów Iomega. Realizujemy są przez nią także wszystkie naprawy gwarancyjne. Dodatkowo, wszystkie sprzedawane w Cadenie produkty firmy Iomega posiadają w pełni polskojęzyczne instrukcje.

www.cadena.com.pl

***

Intel od dłuższego czasu próbuje stworzyć chipset do płyt głównych dla tanich komputerów z rynku SOHO, który jednocześnie oferowałby dużą wydajność. Według zapewnień giganta, właśnie się mu to udało. A wszystko za sprawą nowego zestawu układów występujących pod wspólną nazwą Triton ZX. Oferując obsługę 100 MHz magistrali systemowej oraz współpracę z procesorami Pentium III mogą stanowić ciekawą ofertę dla wymagających użytkowników. Jednocześnie płyty w nie wyposażone mają się mieścić w niższym segmencie cenowym, co powinno ułatwić je dla klientów instytucjonalnych i domowych. Jednocześnie z premierą nowego chipsetu, największe firmy produkujące płyty główne (np. Abit) ogłosiły wprowadzenie do swojej oferty modeli opartych na kościach Triton ZX.

www.intel.com

# Matrox Marvel G200

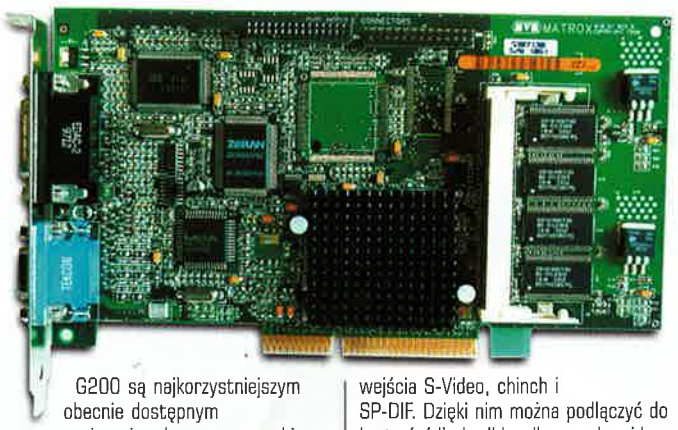
## Kombajn Bizon

**We współczesnym, technologicznym świecie, wciąż nasilają się tendencje do integracji wielu urządzeń w jedno i tworzenia potężnych, wielofunkcyjnych kombajnów, które oferują kompletne rozwiązania z danej dziedziny. Dzięki temu udaje się obniżyć koszty i zadowolić większą grupę klientów. W przypadku kart graficznych od pewnego czasu prym w tworzeniu tzw. kombajnów wiedzie firma Matrox. Dawniej dzięki swoim przystawkom o nazwie Rainbow Runner, a obecnie - nowej zabawce z rodziny G200 o nazwie Marvel.**

ŁUKASZ NOWAK

Matrox Marvel G200 składa się z dwóch części: typowej karty graficznej i zewnętrznego modułu oferującego różnego rodzaju funkcje edycji wideo i nie tylko. Tak to przynajmniej wygląda na pierwszy rzut oka. W rzeczywistości, również część edycyjna znajduje się na wewnętrznej karcie, a zewnętrzny moduł pełni funkcję estetyczno-ergonomiczną. Wyłącznie z racji posiadania bardzo dużej liczby złącz, Marvel został wyposażony w zewnętrzną skrzynkę. Po prostu nie było zbyt wygodne wyprowadzanie kilkunastu gniazd ze śledzia karty. Dodatkowo w zewnętrznej części może być umieszczany tuner telewizyjny, ale to zależy od wersji produktu.

Na początku omówimy część poświęconą wyświetlaniu zwykłej grafiki. W większości różnego rozwiązań nastawionych na osiągnięcie możliwie najlepszych rezultatów w edycji wideo, często zapomina się o stronie normalnej grafiki, a o efektach 3D w ogóle się nie wspomina. Tymczasem Matrox w swoich kombajnach zawsze oferował doskonałą jakość i wydajność każdego z tych rodzajów. W przypadku Marvela, zapewnione jest to dzięki zastosowaniu dokładnie tego samego układu co w przypadku świetnej Millennium G200. Gwarantuje on doskonałą jakość obrazu, wysoką wydajność w grach 3D i nie jest zbyt drogi. Według mnie, właśnie karty z serii



G200 są najkorzystniejszym obecnie dostępnym rozwiązaniem łączącym w sobie jakość, szybkość i niski koszt. Dlatego Marvel doskonale sprawdza się także w zaawansowanych grach, co pokazują wyniki testu. Pomaga mu w tym 8 MB szybkiej pamięci SDRAM oraz sterowniki do Direct3D i OpenGL.

Jednak jeżeli ktoś kupuje nową zabawkę Matroxa, to nie tylko po to, aby na niej grać. Owszem, część 2D i 3D jest istotna, ale najważniejszym zadaniem jest edycja wideo. Każdy, kto posiada w domu kamerę spotkał się z problemem miksowania obrazu, nakładania napisów lub innych efektów graficznych. Właśnie do takich celów najlepiej nadaje się Matrox Marvel. Za wszystkie te funkcje odpowiedzialny jest układ Zoran ZR36060PQC. Wszyscy, którzy kiedykolwiek zajmowali się komputerową edycją wideo, doskonale znają tę nazwę. Właśnie firma Zoran produkuje najlepsze, profesjonalne urządzenia do digitalizacji i obróbki obrazu z analogowych źródeł. Kolejnym faktem, który zostanie natychmiast skojarzony z tą nazwą jest użycie algorytmu M-JPEG. Jest to praktycznie bezstratny format kompresji wideo, który gwarantuje doskonałą jakość i wydajność edytowanego obrazu.

Tyle informacji technicznych, teraz czas na opis możliwości Marvela. Otóż na dodatkowym module znajdują się wyjścia i wejścia S-Video, chinch i SP-DIF. Dzięki nim można podłączyć do karty źródło i odbiornik sygnału wideo, a także porządny, cyfrowy system dźwiękowy. Warto tutaj wspomnieć, że Matrox w pełni obsługuje dźwięk stereo, co w przypadku edycji wideo wcale nie jest taką oczywistą sprawą. Po podłączeniu źródła sygnału (np. magnetowidu, lub kamery) można przystąpić do zapisywania obrazu na dysk. Dostępne są dwa sposoby: pojedyncza klatka, lub cała sekwencja. W pierwszym, można dowolnie skalować zapisywany obrazek i co chwila dokonywać nowego zrzutu. Dostarczony program potrafi automatycznie zapisywać i numerować pliki z bitmapami, w których zapisywane są dane.

Druga metoda, całych sekwencji, jest właściwą częścią zabawy i właśnie jej używa się najczęściej. Istnieją dwie możliwości zapisu pliku, zależnie od jego przeznaczenia. Jeżeli zrzucany film ma służyć wyłącznie do oglądania go na komputerze, to lepiej jest ograniczyć rozdzielczość do np. 352x288 punktów i

| Test | Kategoria | Jednostka | Matrox Marvel G200 | Matrox Millennium G200 | 3dfx Voodoo2 | 3dfx Banshee |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GL Quake | 640x480 | fps | 52,30 | 52,30 | 67,50 | 70,20 |
| | 800x600 | fps | 34,30 | 34,30 | 41,60 | 45,70 |
| | 1024x768 | fps | 20,20 | 20,20 | x | 27,80 |
| Quake II | 640x480 | fps | 36,10 | 35,80 | 73,30 | 58,60 |
| | 800x600 | fps | 26,50 | 26,60 | 54,90 | 40,00 |
| | 1024x768 | fps | 16,80 | 16,80 | x | 25,10 |
| Turok | D3D 640x480 | fps | 50,40 | 50,60 | 82,00 | 78,30 |
| | D3D 800x600 | fps | 38,20 | 38,20 | 59,00 | 58,80 |
| | OGL 640x480 | fps | x | x | 88,80 | 102,00 |
| Turok 2 | 640x480 | fps | 35,20 | 35,20 | 39,60 | 38,30 |
| | 800x600 | fps | 31,00 | 31,00 | 37,80 | 37,50 |
| | 1024x768 | fps | 23,00 | 23,30 | x | 32,80 |
| Incoming 16 bit | 640x480 | fps | 40,49 | 40,42 | 76,03 | 76,94 |
| | 800x600 | fps | 35,19 | 35,19 | 56,65 | 62,22 |
| | 1024x768 | fps | 24,70 | 24,66 | x | 40,16 |
| Incoming 32 bit | 640x480 | fps | 37,18 | 37,14 | x | x |
| | 800x600 | fps | 30,17 | 30,18 | x | x |
| | 1024x768 | fps | 16,29 | 16,27 | x | x |
| Final Reality | 3D | R Marks | 3,74 | 3,75 | 4,15 | 4,28 |
| Final Reality | 2D | R Marks | 3,57 | 3,56 | x | 3,59 |
| Final Reality | Overall | R Marks | 4,16 | 4,18 | x | 4,23 |

rozdzielczość czasową do 12 klatek na sekundę. W ten sposób uniknie się możliwości, w której komputer nie jest w stanie przetworzyć odpowiednio dużej ilości danych i gubi ramki przy wyświetlaniu, mimo że znajdują się one w pliku.
Natomiast jeżeli chcemy użyć zapisywany film do obróbki, a następnie nagrać go z powrotem na taśmę wideo, to należy zastosować tzw. pełną rozdzielczość (dla systemu PAL jest to 704x576 punktów, a dla NTSC - 640x480) oraz zwiększyć liczbę zapisywanych klatek na sekundę do odpowiednio 25 lub 30. W ten sposób uzyska się obraz idealnie zachowujący jakość w porównaniu z analogowym sygnałem wideo. Należy tutaj dodać, że na przyzwoitym sprzęcie (Pentium II, lub K6-2 o częstotliwości przynajmniej 300 MHz i dysku UltraDMA/33 o pojemności 6.4 GB lub większej) Matrox potrafi bez żadnych problemów zapisać film z pełną rozdzielczością i maksymalną liczbą klatek na sekundę. Nie pojawia się żadne gubienie klatek ani inne niekorzystne efekty związane z wydajnością.
Urządzenia Matroxa zawsze były na tym polu klasą dla siebie.
Po zapisaniu pliku, należy przystąpić do jego edycji. W tym celu stosuje się specjalne oprogramowanie, które pozwala osiągnąć efekty zbliżone do tych z profesjonalnego studio telewizyjnego. Jeżeli myślicie, że przerywnika reklamowego Waszej ulubionej stacji TV nie można zrobić na domowym pececie, to nawet nie wiecie, w jakim potężnym błędzie jesteście. Wszystko jest kwestią czasu. Profesjonaliści używają dobrego sprzętu i potrafią zrobić taki filmik w jeden dzień. Na pececie być może zajmie to cały tydzień, ale efekt będzie dokładnie taki sam. Dodatkowo, obecna moc obliczeniowa procesorów dla popularnego rynku, bardzo zbliża się do tych stosowanych przez profesjonalistów i na przykład na komputerze z Pentium II 300 MHz i szybkim twardzielem, wspomniany wcześniej filmik można bez problemu zrobić w dzień albo dwa. Wystarczy mieć do tego wszystkiego Marvela.
Razem z kartą Matroxa dostarczono świetnie znane i lubiane oprogramowanie U-Lead MediaStudio w wersji 5.0. Dzięki niemu każdy, nawet początkujący użytkownik będzie w stanie szybko i elegancko dokonać takich operacji jak nanoszenie napisów czy płynne przejście z jednego ujęcia w drugie. Natomiast po kilku miesiącach praktyki, można szybko i sprawnie wprowadzać poważne zmiany do filmu i prowadzić całkiem profesjonalny montaż. Oczywiście, nie zapomniano o dźwięku. MediaStudio potrafi podkładać i miksować dowolne ścieżki dźwiękowe z muzyką i głosem. W ten sposób można dołożyć do edytowanego obrazu elegancko brzmiący komentarz, który uczyni go dziełem do końca przypominającym oficjalne, telewizyjne produkcje.
Jak już wspomniałem, opcjonalnym elementem Marvela jest tuner telewizyjny. Jeżeli ktoś zamierza używać komputera jako magnetowidu albo po prostu oglądać mecze koszykówki w czasie pracy, to właśnie to rozwiązanie jest dla niego najlepsze.
Jak to zwykle bywa, kiedyś musi przyjść czas podsumowań. W przypadku Matrox Marvel G200, właściwie można wypowiadać się w samych superlatywach. Świetna karta 2D i 3D nadaje się doskonale do codziennej pracy i zabawy, a rozbudowane możliwości obróbki wideo stawiają go w ścisłej czołówce sprzętu amatorskiego. Należy także wspomnieć, że cena wcale nie jest tak wygórowana. Za zewnętrzną kartę wideo, która oferuje dokładnie te same funkcje, trzeba zapłacić przynajmniej trzy razy więcej. Dlatego uważam, że Marvel G200 jest najlepszym rozwiązaniem dla domowego reżysera i montażysty filmowego. Jeśli chcesz sprawić, że Twój wspaniały film z wakacji będzie dodatkowo wyglądał na profesjonalną produkcję, musisz mieć Marvela.

■

Matrox Marvel G200 Cena (z VAT): 1100 zł
Dostarczył: Tornado s.c. ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01
www.tornado.com.pl www.matrox.com

## Nowości sprzętowe

Oficjalnie informujemy, że począwszy od marca obowiązuje ujednolicone logo firm 3Dfx i STB. Zapewne wielu z Was zna już to logo jako nowe logo 3Dfx. Cała sytuacja oznacza tyle że logo STB oficjalnie w kampanii Voodoo3 nie będzie istnieć.

***

Philips wprowadza do sprzedaży w Polsce trzy nowe modele swoich głośników multimedialnych. MMS 180 osiągają moc muzyczną dochodzącą do 440W, która dodatkowo wspomagana jest przez automatycznie włączane i wyłączane dwie satelity i subwoofer. Wersja MMS 320 oprócz zwiększonej mocy do 600W, umożliwia sterowanie podstawowymi parametrami za pomocą pilota. Natomiast DSS 330 oferują wszystkie te cechy, a dodatkowo mogą być podłączane przez port USB i nie wymagają obecności w komputerze karty dźwiękowej, która jest zastępowana odpowiednim zestawem sterowników. Dystrybucją wszystkich modeli zajmuje się poznańska Cadena Systems.
www.cadena.com.pl

***

Symantec udostępnił na swojej stronie uaktualnienie programowe, które ma powstrzymać hackerów przed odczytywaniem numerów seryjnych procesorów Pentium III. Mówi się jednak, że żadne programowe nakładki nie zdołają powstrzymać niektórych osób i nowy pomysł Intela stanie się istną Puszką Pandory

PERFECT KOMPUTERY
UWAGA !!! PROMOCJA
Oferujemy niezawodne multimedialne komputery Pentium II Celeron z monitorem i głośnikami w konkurencyjnej cenie już od 2.300 zł (z VAT).
Autoryzowany dealer monitorów CTX 36 miesięcy gwarancji.
Gwarantujemy pełen serwis gwarancyjny i pogwarancyjny.
Pełna gama podzespołów komputerowych.
Oferujemy również sprzedaż wysyłkową.
2 LATA GWARANCJI
PERFECT KOMPUTERY
90-440 Łódź, ul. Piotrkowska 157
tel. (042) 636 26 23, tel. kom. 0602 816 206
www.perfect.lodz.pl
Pentium II Celeron jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Intel
WP!/Info-Media. Musisz mieć 18 lat. 3,46 za min + VAT

KONKURS • KONKURS
WYGRAJ KOMPUTER !!!
Pentium II 366 Celeron
z monitorem, głośnikami, CD-rom'em 40x
marki PERFECT KOMPUTERY o wartości
4.000 zł,
oraz jedną z 50-ciu myszek firmy ALPS.
ZADZWOŃ, ODPOWIEDZ NA PYTANIE I WYGRAJ !!!
Jak nazywa się najpopularniejszy edytor tekstów dla Widnows?
a) TIMES NEW ROMAN
b) STAMP
c) MICROSOFT WORD
ZADZWOŃ !!!
0 700 71-505
W konkursie nie mogą brać udziału pracownicy firmy Perfect, Info-Media oraz członkowie ich rodzin.
Microsoft Word jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

## Nowości sprzętowe

Pandory komputerowego świata. W Stanach Zjednoczonych już bardzo poważnie myśli się o wytoczeniu procesorowemu gigantowi, równie gigantycznych procesów w sprawie naruszenia prywatności użytkowników.

www.symantec.com

***

W ofercie wrocławskiej firmy AB pojawił się nowy model płyty głównej - P6BXT-A+, światowego producenta płyt głównych - firmy Elitegroup (ECS). Nowa płyta przeznaczona jest dla procesorów Pentium II, Pentium III oraz Celeron PPGA. Posiada dwa gniazda Slot 1 i Socket 370 dla Pentium II, Pentium III i Celeron PPGA. To unikatowe rozwiązanie umożliwia zastosowanie tej samej płyty głównej dla trzech różnych rodzajów procesorów. ECS P6BXT-A+ ma konstrukcję charakterystyczną dla najwyższego obecnie poziomu płyt głównych. Jest to płyta bezzworkowa, zbudowana w formacie ATX. Chipset Intel BX umożliwia taktowanie procesora z częstotliwością do 1066 MHz (133 MHz x 8.0). Posiada następujące gniazda: 4xPCI, 2xISA oraz 3xDIMM, dwa złącza USB, wyjście na port na podczerwień i złącze SB-Link. Integralnie wbudowana karta dźwiękowa jest kompatybilna z Sound Blaster 16 oraz Microsoft Direct Sound 3D, posiada funkcję full duplex i jest zgodna z Aureal A3D interface. Rozbudowane funkcje BIOS'u umożliwiają pomiar temperatury procesorów oraz temperatury wewnątrz komputera. Sterowana jest prędkość wentylatorów na procesorze i w obudowie. Dodatkowo P6BXT-A+ posiada funkcję Keboard/Modem/Lan wake-up oraz darmowo dołączony program PC-Cilin 98 (pełna wersja). Wszystkie płyty główne firmy ECS są objęte 2-letnią gwarancją.

www.ab.pl

***

Art Management oraz Flash Art Polska zapraszają na pokazy multimedialne pod nazwą Symfonia 2000. Widowiska, na które składają się elementy muzyczne, świetlne, projekcje laserowe, tańczące fontanny i pokazy pirotechniczne, odbędą się w kilku miastach w Polsce: 8-go maja w Poznaniu na Stadionie Olimpii, 15-go maja we Wrocławiu na Stadionie Olimpijskim, 22-go maja w Gdyni na Skwerze Kościuszki oraz 29-go maja w Krakowie na Stadionie Korony. Na naszym krążku zamieściliśmy specjalną prezentację objaśniającą szczegóły imprezy. Warto tam zajrzeć. Informacje o biletach wstępu pod numerami telefonu: 071 3435479 oraz 071 445284.

# Asus AGP-V3200

## Banshee kontratakuje

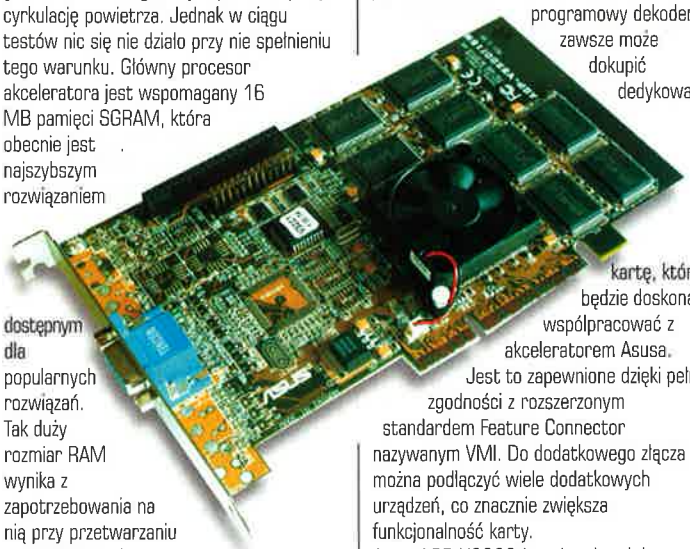
**Z kartami firmy Asus zdążyliśmy się już dosyć dobrze zaznajomić. Podobnie jak w przypadku płyt głównych, w których Asus jest światowym potentatem, akceleratory tej marki są naprawdę bardzo dobrej jakości. Również nowy produkt, wykorzystujący kość Voodoo Banshee wyróżnia się spośród podobnych karta i pokazuje do czego zdolny jest nowy układ 3dfx.**

J-L-P

AGP-V3200, jak sama nazwa wskazuje, wykorzystuje do komunikacji magistralę AGP. Jest to już dziś niekwestionowany standard i nowy Asus jest z nim w pełni zgodny. Sercem karty, jak już wspomnialem, jest kość 3dfx Banshee. Integruje ona w sobie funkcje wyświetlania grafiki dwu i trójwymiarowej. Dzięki temu nie jest wymagane, jak w przypadku Voodoo2, posiadanie dodatkowej karty graficznej. Na uwagę zasługuje akcelerator 2D, który jest niemalże dziełem sztuki. Do tej pory sądzono, że w dziedzinie obrazu dwuwymiarowego nic już się nie da zrobić. Asus pokazuje, że to nieprawda, co daje się zaobserwować w wynikach testów i przyspieszeniu codziennej pracy. Efekt ten został osiągnięty dzięki 128 bitowej jednostce w pełni zintegrowanej z interfejsem GDI Microsoftu. Dzięki temu, system operacyjny może bezpośrednio sterować kartą, co daje doskonałe rezultaty. Również nie bez znaczenia jest wbudowany RAMDAC, który jest taktowany częstotliwością 250 MHz. Pozwala on uzyskać doskonałą ostrość obrazu i częstotliwości odświeżania pionowego dochodzące do 250 Hz. Tak dobre parametry sytuują Asusa wśród ścisłej elity producentów kart graficznych.

Odrębną, choć zintegrowaną w jednej kości, sprawą jest jednostka trójwymiarowa. Jest to nic innego jak Voodoo2 z drobnymi uproszczeniami wciśnięte do pojedynczego układu. W ten sposób zachowano pełną zgodność ze starszym bratem. Dzięki temu wszystkie aplikacje i gry, które potrafią bezpośrednio obsługiwać Voodoo2, bez problemu poradzą sobie także z Banshee. Jest to istotne, gdyż często implementacje niektórych rozwiązań oparte na sterownikach GLide są znacznie wydajniejsze niż w przypadku zastosowania Direct3D. Dobrym na to przykładem jest gra Turok, która po włączeniu wewnętrznej obsługi Voodoo przyspiesza o blisko 25 ramek na sekundę. Układ 3dfx Banshee niestety wymaga pokaźnego chłodzenia. W tym celu zamontowano na karcie wiatraczek, który jest na tyle zgrabny, że nie powoduje żadnych mechanicznych problemów, jak to się kiedyś zdarzało. Pomimo tego, producent zaleca pozostawienie sąsiedniego gniazda PCI wolnego, aby zapewnić lepszą cyrkulację powietrza. Jednak w ciągu testów nic się nie działo przy nie spełnieniu tego warunku. Główny procesor akceleratora jest wspomagany 16 MB pamięci SGRAM, która obecnie jest najszybszym dostępnym dla popularnych rozwiązań. Tak duży rozmiar RAM wynika z zapotrzebowania na nią przy przetwarzaniu grafiki 3D. Trzeba pamiętać, że oprócz samego obrazu, który jest zapisywany w trójwymiarowym układzie współrzędnych (co oczywiście pochlania więcej miejsca niż w przypadku prostego 2D), w pamięci muszą się także zmieścić tekstury, których rozmiar ma decydujące znaczenie przy jakości obrazu. Dlatego 16 MB to nie jest wartość bardzo duża i przy rozdzielczościach większych od 1024x768 może zabraknąć miejsca, gdy aplikacja zechce użyć dużych tekstur.

Asus AGP-V3200 wypadł bardzo dobrze w testach. Dzięki świetnym sterownikom, które oprócz doskonałej wydajności oferują także całe mnóstwo opcji, możliwe było osiągnięcie znacznie lepszych rezultatów niż w przypadku pierwszych kart z układem 3dfx Banshee. Na uwagę zasługują bardzo dobre wyniki w grze Incoming, które pokazują jak wiele może zdziałać optymalizacja gry dla kości 3dfx. A skoro mowa już o Incoming, to warto wspomnieć, że właśnie ten tytuł został dołączony do akceleratora w pełnej wersji. Dodatkowo na płytce można znaleźć trochę dem i programowy odtwarzacz plików MPEG-1 i płyt DVD. Jeżeli komuś nie wystarczy programowy dekoder, zawsze może dokupić dedykowaną kartę, która będzie doskonale współpracować z akceleratorem Asusa. Jest to zapewnione dzięki pełnej zgodności z rozszerzonym standardem Feature Connector nazywanym VMI. Do dodatkowego złącza można podłączyć wiele dodatkowych urządzeń, co znacznie zwiększa funkcjonalność karty.



Asus AGP-V3200 jest bardzo dobrym akceleratorem. Za niezbyt wygórowaną cenę oferuje sprawdzoną wydajność Voodoo2 i doskonałą jednostkę dwuwymiarową. Precyzja wykonania, świetne sterowniki, które są często aktualizowane przez producenta, tylko poprawiają ten obraz. Jak zwykle w przypadku produktów Asusa, nie można im nic szczególnego zarzucić. Są bardzo dobre. ■

Asus AGP-V3200 Cena (z VAT): 510 zł
Dostarczył: Ab S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl

**Test**

| Kategoria | Jednostka | Asus AGP V-3200 | nVidia Riva TNT | Matrox Millennium G200 | 3dfx Voodoo2 |
|---|---|---|---|---|---|
| GL Quake 640x480 | fps | 70,20 | 93,10 | 52,30 | 67,50 |
| 800x600 | fps | 45,70 | 59,30 | 34,30 | 41,60 |
| 1024x768 | fps | 27,80 | 37,70 | 20,20 | x |
| Quake II 640x480 | fps | 58,60 | 56,50 | 35,80 | 73,30 |
| 800x600 | fps | 40,00 | 50,60 | 26,60 | 54,90 |
| 1024x768 | fps | 25,10 | 35,30 | 16,80 | x |
| Turok D3D 640x480 | fps | 78,30 | 60,20 | 50,60 | 82,00 |
| D3D 800x600 | fps | 58,80 | 55,00 | 38,20 | 59,00 |
| OGL 640x480 | fps | 102,00 | x | x | 88,80 |
| Turok 2 640x480 | fps | 38,30 | x | 35,20 | 39,60 |
| 800x600 | fps | 37,50 | x | 31,00 | 37,80 |
| 1024x768 | fps | 32,80 | x | 23,30 | x |
| Incoming 640x480 | fps | 76,94 | 70,36 | 40,42 | 76,03 |
| 800x600 | fps | 62,22 | 67,25 | 35,19 | 56,65 |
| 1024x768 | fps | 40,16 | 45,31 | 24,66 | x |
| 3D Mark 99 Max 800x600x16 | 3DMarks | 2698,00 | x | 2375,00 | 2472,00 |
| Final Reality 3D | R Marks | 4,28 | 3,85 | 3,75 | 4,15 |
| Final Reality 2D | R Marks | 3,59 | 3,24 | 3,56 | x |
| Final Reality Overall | R Marks | 4,23 | 3,53 | 4,18 | x |

# Hercules Dynamite TNT, Stingray/2

## Wewnętrzna konkurencja?

**Firma Hercules jest dosyć znanym producentem kart graficznych do komputerów osobistych. Oczywiście jej największym sukcesem była monochromatyczna karta używana w maszynach XT (hej, czy ktoś to jeszcze pamięta?). Od tego czasu wiele wody w Odrze upłynęło i narodziła się bardzo duża konkurencja. Dlatego obecnie Hercules musi walczyć na równych prawach z dużą liczbą często potężniejszych firm. Powoli jednak zaczyna wychodzić z tej rywalizacji obronną ręką i zdobywać sporą grupę stałych klientów.**

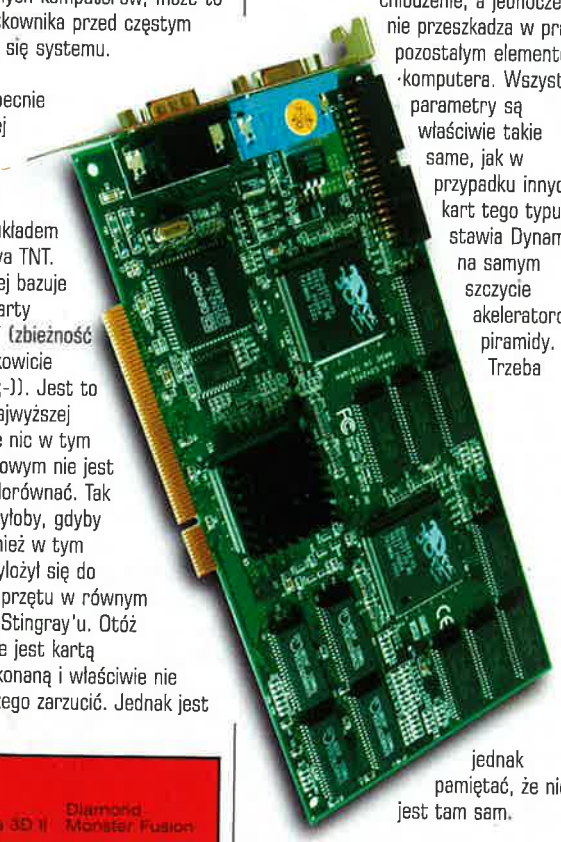
J-L-P

Do dalszego poprawienia wizerunku firmy mogą się przyczynić dwie najnowsze karty wykorzystujące kości 3dfx Voodoo2 i nVidia Riva TNT. Dzięki posiadaniu w ofercie tak bardzo konkurencyjnych względem siebie produktów, Hercules zapewnia, że osobiste uprzedzenia sporej części użytkowników nie będą wpływać na wybór producenta karty. Czy ktoś lubi kości 3dfx, czy nVidia, zawsze znajdzie akcelerator z jedną z nich w ofercie Herculesa. Nieco starszym, lecz wciąż bardzo popularnym układem jest Voodoo2. To właśnie on wytyczał szlaki dla wszystkich pozostałych, ale nadal pozostaje jednym z liderów stawki. Właśnie dlatego powstała karta Stingray/2. Oferuje ona wszystko najlepsze, co można osiągnąć na Voodoo.

Jest to oczywiście akcelerator 3D, wykorzystujący magistralę PCI i wymagający dodatkowej karty graficznej. Wyposażono go w 12 MB pamięci EDO, co pozwala na uruchamianie gier

w rozdzielczościach dochodzących do 800x600 punktów. Tę wartość, a także prędkość, można zwiększyć poprzez zastosowanie dwóch identycznych kart i połączenie ich specjalnym kabelkiem. Pracując wtedy w trybie SLI, nie mają sobie równych wśród wszystkich akceleratorów. Wszystkie te elementy są takie same, jak w przypadku innych kart na Voodoo2. Różnice pojawiają się po obejrzeniu tabeli wyników testów. Okazuje się, że produkt Herculesa zdecydowanie przewyższa wydajnością podobne karty innych producentów. Na pewno dużą rolę odgrywają tu sterowniki, ale one same nie wystarczą - potrzebne jest usprawnienie działania sprzętu. A tego nie można już ściągnąć z żadnej strony WWW. Dlatego Stingray wydaje się być najlepszym z dotychczas testowanych akceleratorów wykorzystujących Voodoo2. Możliwe jest jeszcze zwiększenie częstotliwości zegara taktującego pamięć i procesor karty. Wartość tę można zmieniać w zakresie od 85 do 100 MHz (testy wykonywano przy standardowych 92 MHz). Dodatkowym atutem tego rozwiązania jest możliwość zmniejszenia częstotliwości, a co za tym idzie - stopnia nagrzewania się procesora. W przypadku niektórych, źle skonstruowanych komputerów, może to uchronić użytkownika przed częstym zawieszaniem się systemu.

Nowszym i obecnie chyba bardziej popularnym niż Voodoo2 układem jest nVidia Riva TNT. Właśnie na niej bazuje konstrukcja karty Dynamite TNT (zbieżność nazw jest całkowicie przypadkowa ;-)). Jest to akcelerator najwyższej klasy i obecnie nic w tym przedziale cenowym nie jest w stanie mu dorównać. Tak przynajmniej byłoby, gdyby Hercules również w tym przypadku przyłożył się do optymalizacji sprzętu w równym stopniu, co w Stingray'u. Otóż nowy Dynamite jest kartą poprawnie wykonaną i właściwie nie można mu niczego zarzucić. Jednak jest to karta normalna, niczym nie wyróżnia się spośród innych. Nawet sterowniki są lekko zmodyfikowanymi, referencyjnymi driverami napisanymi przez nVidia. A szkoda, bo Stingray dowiódł, że Hercules jak chce, to potrafi zrobić produkt najlepszy w swojej klasie. Ale wystarczy tego narzekania. Dla poprawienia nastroju przytoczę trochę technikaliów. Dynamite TNT wykorzystuje magistralę AGP, co zapewnia bardzo dobrą przepustowość. Wyposażony został w 16 MB pamięci SDRAM, co pozwala uruchamiać gry (np. Quake) w rozdzielczościach dochodzących do 1600x1200 (mój monitor cienko wtedy piszczał). Daje to obraz potencjalnych możliwości karty i przyszłych zastosowań. Na głównym układzie zamontowano mały wiatraczek, który gwarantuje dostateczne chłodzenie, a jednocześnie nie przeszkadza w pracy pozostałym elementom komputera. Wszystkie parametry są właściwie takie same, jak w przypadku innych kart tego typu, co stawia Dynamite na samym szczycie akceleratorowej piramidy. Trzeba jednak pamiętać, że nie jest tam sam.



Karty Herculesa są bardzo dobrą propozycją. Nie można im wytknąć żadnych szczególnych wad. Stingray/2 jest chyba najlepszą implementacją Voodoo2, jaką miałem okazję testować, natomiast Dynamite TNT, dorównuje innym kartom z Rivą TNT, ale ich nie przewyższa. Nie można przy tym zapomnieć, że stawia go to na bardzo wysokim poziomie jakości i wydajności, z którym mogą się równać jedynie inne akceleratory z oznaczeniem TNT. ■

**Test**

| Kategoria | | Jednostka | Hercules Stingray/2 | Hercules Dynamite TNT | Diamond Righteous 3D II | Diamond Monster Fusion |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GL Quake | 640x480 | fps | 67,50 | 82,76 | 68,20 | 44,20 |
| | 800x600 | fps | 41,60 | 55,69 | x | 36,50 |
| | 1024x768 | fps | x | 36,55 | x | 24,30 |
| Quake II | 640x480 | fps | 73,30 | 46,98 | 55,00 | 52,90 |
| | 800x600 | fps | 54,90 | 45,13 | 50,40 | 39,10 |
| | 1024x768 | fps | x | 36,86 | x | 26,40 |
| Turok | D3D 640x480 | fps | 82,00 | 46,11 | 63,70 | 69,10 |
| | D3D 800x600 | fps | 59,00 | 34,87 | 54,20 | 50,50 |
| | OGL 640x480 | fps | 88,80 | x | 81,70 | 80,40 |
| Incoming 16 bit | 640x480 | fps | 76,03 | 39,37 | 49,29 | 65,18 |
| | 800x600 | fps | 56,65 | 39,39 | 49,88 | 47,14 |
| | 1024x768 | fps | x | 36,78 | x | 37,18 |
| Incoming 32 bit | 640x480 | fps | x | 38,26 | x | x |
| | 800x600 | fps | x | 35,23 | x | x |
| | 1024x768 | fps | x | 27,36 | x | x |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16 | 3DMarks | 2472,00 | x | x | x |
| Final Reality | 3D | R Marks | 4,15 | 3,97 | 3,54 | 3,88 |
| Final Reality | 2D | R Marks | x | 3,35 | x | 3,57 |
| Final Reality | Overall | R Marks | x | 3,77 | x | 4,08 |

Hercules Dynamite TNT — Cena (z VAT): 650 zł
Dostarczył: TCH Components ul. Rostafińskich 4, 02-593 Warszawa tel. (022) 48 71 72, fax 48 12 06
www.tch.waw.pl www.hercules.com

# Iomega ZIP250 PP

## Ponad dwa razy więcej

**Nie tak dawno temu, właściwie w zeszłym miesiącu, opisywaliśmy napęd dysków wymiennych Iomega ZIP100 USB. Tymczasem w kilka dni później dotarł do nas ZIP250 PP. No i cóż tu zrobić. Dziennikarski obowiązek wymagał napisania tego artykułu i oto jest. Napędy ZIP są na tyle ciekawe, że warto je przedstawiać na naszych łamach, a model 250 PP z całą pewnością zainteresuje dotychczasowych i przyszłych użytkowników ZIPów.**

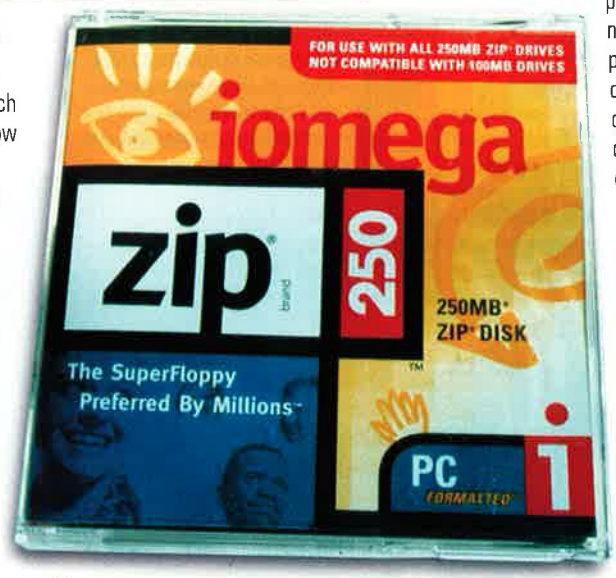
J-L-P

ZIP250 PP jest urządzeniem zewnętrznym. Jak można wywnioskować z nazwy, komunikuje się z komputerem za pomocą portu równoległego. Jest to bardzo rozpowszechniony standard i dlatego jeszcze długo nie zostanie wyparty przez bądź, co bądź lepszy interfejs USB. Doceni to na pewno każdy, kto musi przenosić dane pomiędzy starszymi komputerami, często posiadającymi tylko DOSa. Ale do tego jeszcze dojdziemy. Na początek o drobinę danych technicznych.

Otóż podstawową nowością wprowadzoną w serii 250 jest ... no kto zgadnie ... a jakże pojemność zwiększona do 250 MB. Sam się czasami dziwię jak łatwo jest rozgryźć kodowe nazwy niektórych producentów ;-) Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, również prędkość transferu danych znacznie wzrosła. Jest to związane ze zwiększoną gęstością zapisu na nowych dyskietkach.

Oczywiście, jak na porządny napęd przystało, ZIP250 bez problemu akceptuje stare nośniki o pojemności 100 MB. Jak już wspominałem, model PP jest podłączany do komputera za pomocą złącza równoległego. Aby umożliwić równoległą pracę z drukarkami i innymi urządzeniami, do napędu można włączyć dowolne inne urządzenie LPT tworząc w ten sposób łańcuch jednocześnie pracujących napędów i drukarek. Producent zaleca zastosowanie portu EPP lub ECP, gdyż tylko one gwarantują optymalną wydajność. Nie ma jednak żadnych problemów z wykorzystaniem starego standardu SPP, lecz należy się w tedy liczyć z kilkunastoprocentowym spadkiem prędkości przesyłania danych. ZIP250 jest dostarczany wraz z zewnętrznym zasilaczem, który jest jednak bardzo mały i lekki, więc nie będzie praktycznie żadnym obciążeniem przy przenoszeniu zestawu.

Najciekawszą część zestawu stanowią sterowniki, które ujawniają wszystkie zalety wykorzystania portu LPT do transmisji. Otóż oprócz standardowego tryby z instalowaniem całego oprogramowania (o którym za moment), ZIPa można używać po uruchomieniu prostego programu o nazwie Guest. Dostarczany jest on w dwóch wersjach: dla DOSa i Windows 3.11 oraz dla Windows 95/98 i NT. Ma on postać pojedynczego pliku wykonywalnego, po uruchomieniu którego natychmiast otrzymujemy pełny dostęp do napędu. Jako że plik ten jest bardzo mały (poniżej 50 KB) można go nosić na zwykłej dyskietce i z niej uruchamiać. W ten sposób, bardzo szybko, bez restartowania systemu można używać ZIPa na dowolnym komputerze. Unika się długiego procesu instalacji i zaśmiecania czyjegoś systemu przez sterowniki, które nigdy później nie będą użyte. ZIP PP zawsze był ceniony właśnie za tę prostotę obsługi.



Pomimo tego, polecanym sposobem obsługi napędu jest instalacja kompletnego oprogramowania. Dzięki temu uzyskuje się dostęp do wielu pożytecznych narzędzi. Można na przykład w prosty sposób kopiować dyskietki, albo prowadzić systematyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa. Na płycie znalazł się także program Record-It, który ułatwia stosowanie dyskietek ZIP jako nośników muzyki z jakością płyty kompaktowej. Bardzo pożytecznym narzędziem jest także optymalizator trybu pracy portu równoległego. Dzięki niemu, prawie zawsze udaje się przyspieszyć prace napędu o kilkanaście procent. Każdy, kto chciałby zbierać dane na dyskietkach ZIP doceni zalety programu katalogującego, który pozwoli szybko znaleźć poszukiwane pliki. Na koniec czas powiedzieć coś o szybkości. Z tym zawsze były problemy przy ZIPach PP. I tym razem sytuacja nie wygląda zbyt różowo. W Windows 95 przy transmisji poprzez port ECP udało się uzyskać transfer w okolicach 400 KB/s na dyskietkach 250 MB i 150 KB/s na starych, 100 MB. Natomiast w DOSie, przy użyciu programu Guest, wartości te spadły do odpowiednio 155 i 100 KB/s. Nie są to rezultaty oszałamiające i zdecydowanie ustępują identycznym napędom ZIP wykorzystującym interfejsy ATAPI, SCSI, lub USB. Takie są jednak koszty uzyskania pełnej mobilności i trzeba się zdecydować przy zakupie, czy zależy nam na dużej prędkości, czy też na maksymalnej łatwości przenoszenia danych. Niestety nie można mieć obydwu tych cech jednocześnie. ■

**Iomega ZIP250 PP** Cena (z VAT): 1050 zł
Dostarczył: Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl, www.iomega.com

# Astar PV380

## Voodoo2 wciąż żywe

**Jak już kilka razy pisaliśmy, stare, dobre akceleratory z firmy 3dfx powoli ustępują miejsca bardziej nowoczesnym urządzeniom. Czy jednak nie mogą one już nic zaoferować polskim użytkownikom? Oczywiście, że mogą. Przecież Voodoo2 jest wciąż świetnym i bardzo szybkim akceleratorem. A na dodatek, jego cena ostatnio stała się bardzo atrakcyjna w porównaniu z drogimi kartami przodującymi na rynku.**

J-L-P

Właśnie dlatego firmy mniej znane wciąż posiadają w swojej ofercie tanie akceleratory oparte na układzie 3dfx Voodoo2. Jednym z nich jest opisywany Astar PV380. Urządzenie to wykorzystuje magistralę PCI, co zapewnia bardzo dobrą wydajność. Wyposażone zostało w 12 MB pamięci EDO, co pozwala na uruchamianie gier w rozdzielczościach dochodzących do 800x600. Dzięki możliwości połączenia ze sobą dwóch identycznych kart specjalnym kabelkiem (tzw. SLI - oczywiście dostarczony w zestawie) dodatkowo poprawia się wydajność i zwiększa maksymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu do 1024x768 punktów. Jako że PV380 (podobnie jak wszystkie inne urządzenia z układami Voodoo) jest wyłącznie akceleratorem grafiki trójwymiarowej, wymaga współpracy z dowolną kartą graficzną VGA. Podłączenie z nią następuje poprzez zewnętrzny kabel, a monitor należy przepiąć z karty do akceleratora.

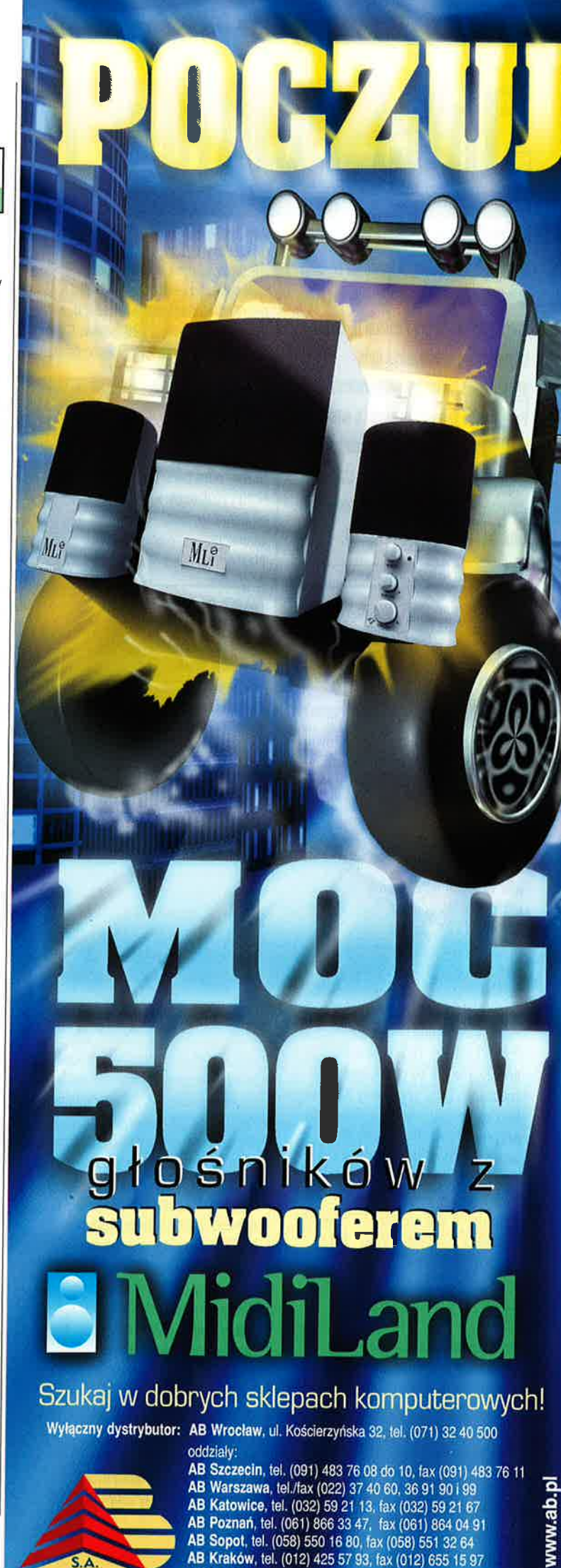
W zestawie dostarczony komplet sterowników do Windows 95 i 98. PV380 może pracować w trybach Direct3D, OpenGL i GLide. Dzięki temu praktycznie wszystkie dostępne na rynku gry będą współpracowały z kartą. Właśnie tutaj zastosowanie układu Voodoo2 ma swoją przewagę. Sporo programów (np. obie części Turoka) posiada bezpośrednią obsługę kości 3dfx, dzięki czemu uzyskuje się znacznie lepszą wydajność i jakość obrazu.

Oprócz sterowników, w zestawie znajduje się pełna wersja gry Incoming. Nie jest to tytuł najnowszy, ale obecnie gry nie starzeją się tak bardzo jak kiedyś i wciąż można mieć niezłą uciechę przy gierce sprzed dwóch lat. Incoming, jako połączenie symulatora lotu i strzelanki, świetnie pokazuje możliwości drzemiące w Voodoo2.

Astar PV380 nie jest skierowany do użytkowników, wymagających maksymalnej wydajności, a raczej do tych z nieco chudszymi portfelami (czyli całkiem sporej części graczy). Dzięki zastosowaniu szybkiej i sprawdzonej kości 3dfx, można mieć pewność, że karta będzie chodzić bardzo dobrze i spełni zdecydowaną większość stawianych przed nią zadań. ■

**Astar PV380** **Cena (z VAT): 440 zł**
**Dostarczył: BIOS, 02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3**
**tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77**
**www.bios.com.pl**

| Test | Kategoria | Jednostka | Astar PV830 | Hercules Voodoo2 | Asus Banshee |
|---|---|---|---|---|---|
| GL Quake | 640x480 | fps | 65,60 | 67,50 | 70,20 |
| | 800x600 | fps | 40,70 | 41,60 | 45,70 |
| Quake II | 640x480 | fps | 72,50 | 73,30 | 58,60 |
| | 800x600 | fps | 54,20 | 54,90 | 40,00 |
| Turok | D3D 640x480 | fps | 68,80 | 82,00 | 78,30 |
| | D3D 800x600 | fps | 44,70 | 59,00 | 58,80 |
| | OGL 640x480 | fps | 61,80 | 88,80 | 102,00 |
| Turok 2 | 640x480 | fps | 31,20 | 39,60 | 38,30 |
| | 800x600 | fps | 30,30 | 37,80 | 37,50 |
| Incoming | 640x480 | fps | 55,62 | 76,03 | 76,94 |
| | 800x600 | fps | 40,45 | 56,65 | 62,22 |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16 | 3DMarks | 2247,00 | 2472,00 | 2698,00 |
| Final Reality | 3D | R Marks | 3,81 | 4,15 | 4,28 |

# Intel Pentium III, Celeron

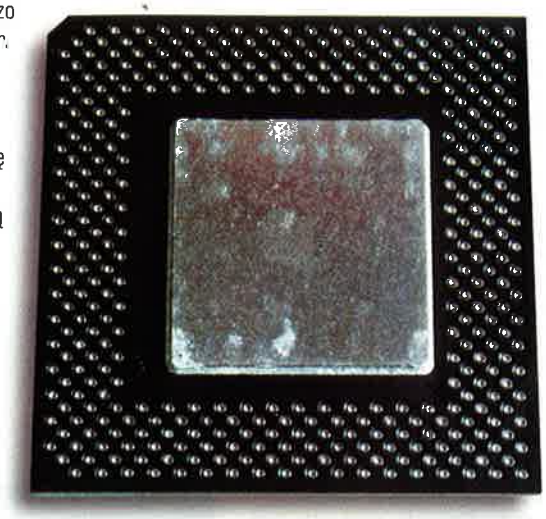
## Nowe rumaki z największej stajni

**Od dosyć długiego czasu ze strony Intela nie widać było żadnych nowości w dziedzinie procesorów. Celeron był tylko uproszczoną wersją Pentium II, do której stworzenia nie potrzebna była praktycznie żadna inwencja twórcza. Poza tym krążyły tylko plotki o nowej, wspaniałej jednostce, która jakoby miała zrewolucjonizować wszystko, co do tej pory stworzono w branży komputerów osobistych. Nazywano ją Katmai.**

ŁUKASZ NOWAK

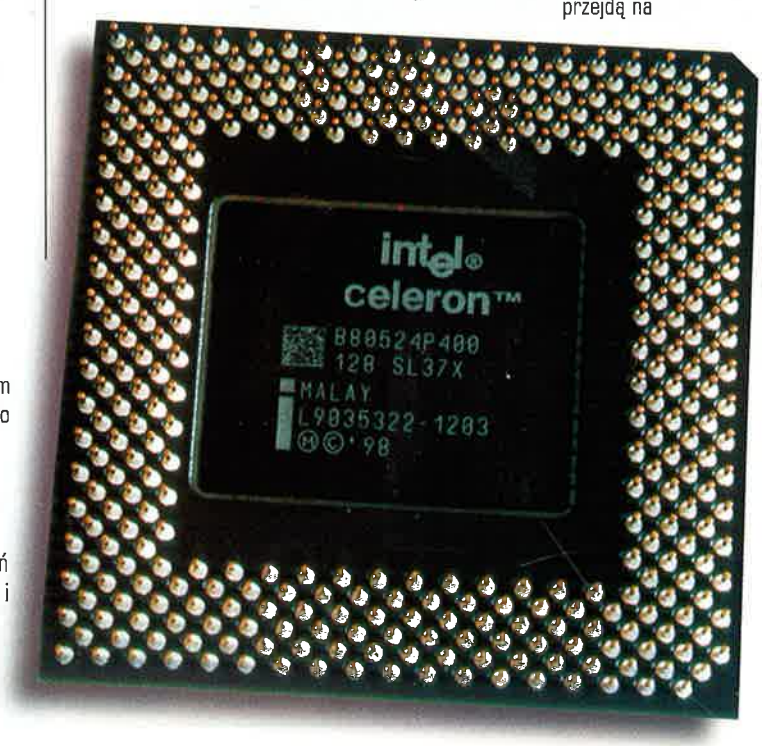
Wreszcie, po wielu miesiącach oczekiwań, nowy procesor ujrzał światło dzienne i trafił do sprzedaży. Oficjalnie ochrzczono go imieniem Pentium III. Zachowanie nazwy serii było całkowicie uzasadnione, gdyż zmiany okazały się o wiele skromniejsze niż zapowiadano. Pierwsze zaskoczenie, może niesłusznie, pojawiło się po otworzeniu pudełka. Pentium III do złudzenia przypomina wyglądem swoich starszych braci. Montowany jest w płytach ze złączem Slot 1 i może współpracować z chipsetami Triton BX i ZX. Jednostka obliczeniowa jest standardowo wspomagana 512 KB pamięci podręcznej cache, ale już pojawiły się w zapowiedziach modele z dodatkiem Xeon, które będą dysponowały 1 lub 2 MB cache'u. Oczywiście dla nas, graczy, nie ma to większego znaczenia, gdyż procesory Xeon będą bardzo drogie, a ich zastosowanie przyspieszy działanie tylko w przypadku dużych serwerów i stacji roboczych.

Podstawową zmianą wprowadzoną do Pentium III jest zestaw 70 nowych instrukcji zwanych MMX2. Są to rozkazy typu SIMD (Single Instruction Multiply Data), które działają prawie identycznie jak dotychczasowy MMX, ale pozwalają wykonywać operacje na liczbach zmiennoprzecinkowych. Dokładne objaśnienie zasady działania nowych rozkazów zajęłoby zdecydowanie więcej miejsca niż może zająć ten artykuł, a na dodatek byłoby dosyć niezrozumiałe. Dlatego postaram się uprościć model i w skrócie przedstawić na czym cała zabawa polega. Otóż współczesne procesory dysponują architekturą 32 bitową, a niektóre rozkazy (właśnie te z zestawu MMX2) potrafią obsługiwać wartości o rozmiarach nawet 128 bitów. Co to dokładnie oznacza? Procesor działa jak wielki i bardzo szybki kalkulator. Programista wprowadza do niego dowolną liczbę, albo parę liczb i rozkazuje wykonać żądaną operację. Następnie procesor zwraca mu inną liczbę. Najprostszymi operacjami są oczywiście dodawanie i mnożenie, ale współczesne jednostki obliczeniowe potrafią wykonywać zdecydowanie bardziej skomplikowane instrukcje. Jednak wszystko odbywa się według tego samego schematu: wprowadzenie danych liczbowych, przetworzenie ich i uzyskanie innych liczb. Nie muszę chyba mówić, jak daleka droga jest od takich działań do np. Quake'a. Ale nie myślcie, że jakikolwiek CPU zdaje sobie sprawę, że właśnie oblicza jak mają się poruszać pociski wystrzelone z Waszego wielkiego działa, które widzicie na ekranie. Dla procesora jest to po prostu strumień liczb i nic więcej. Jak już wspomniałem, Pentium III potrafi przetworzyć w jednej operacji bardzo duże liczby. Jednak w większości zastosowań potrzebna jest obróbka o wiele mniejszych wartości. Właśnie dlatego wprowadzono rozkazy MMX. Pozwalają one "dodać" (przedstawienie dokładnego algorytmu tej operacji pozostawiam Waszym matematykom, hłe, hłe) do siebie kilka małych liczb i przetworzyć je w jednym cyklu procesora. W ten sposób uzyskuje się nawet kilkakrotne przyspieszenie wykonywania działań matematycznych. Tak działał MMX i tak działa MMX2. Różnica pomiędzy nimi polega na tym, że pierwszy potrafi przetwarzać tylko liczby całkowite, a drugi także zmiennoprzecinkowe. Oznacza to tyle, że MMX potrafi dodawać i mnożyć wyłącznie liczby typu 3, 6, 105 itd. Natomiast MMX2 jest w stanie podać wynik działań dla wartości typu 4.3, 8.4356, czy 0.00002567.



Dzięki temu uzyskuje się znacznie zwiększoną dokładność przetwarzania. Ma to kolosalne znaczenie w przypadku trójwymiarowej grafiki, czy dźwięku przestrzennego. Tak jak MMX mógł służyć tylko do wąskiego kręgu zastosowań, tak MMX2 może przyspieszyć wykonywanie praktycznie wszystkich operacji, w każdym rodzaju programu komputerowego.

Tak wygląda teoria. W praktyce pojawia się jeszcze jeden problem: programiści muszą przepisać praktycznie każdą linię kodu źródłowego, aby uzyskać korzyści płynące z nowych instrukcji. Wymagana jest pełna obsługa MMX2 przez każdą aplikację z osobna. Jak uczy przykład AMD K6-2 i zestawu rozkazu 3DNow! (porównanie go z MMX2 za moment), sama wymiana biblioteki DirectX nie wystarczy. Dopóki gry nie będą same wykorzystywały nowych instrukcji, nie odczuje się praktycznie żadnej różnicy. Doskonale widać to po wynikach testów. W większości przypadków, porównanie Pentium II i Pentium III nie wykazuje większych różnic. Te które są, spowodowała optymalizacja architektury i poprawienie drobnych błędów. Dlatego dopiero wtedy, gdy programy będą potrafiły wykonywać nowe instrukcje, odczuje się jakikolwiek "przypływ mocy". Na szczęście sprawa nie wygląda tak źle. Znając potencjał marketingowy Intela, można sądzić, że już niedługo zmusi on firmy programistyczne do uwzględnienia nowych instrukcji w swoich produktach. Wyjątkowo, potęga giganta może przysłużyć się zwykłemu użytkownikowi. Poza tym, Pentium III wprowadza jeszcze jedną modyfikację. Pomimo że wersje 450 i 500 MHz są wciąż produkowane w technologii 0.25 mikrona, wszystkie następne przejdą na



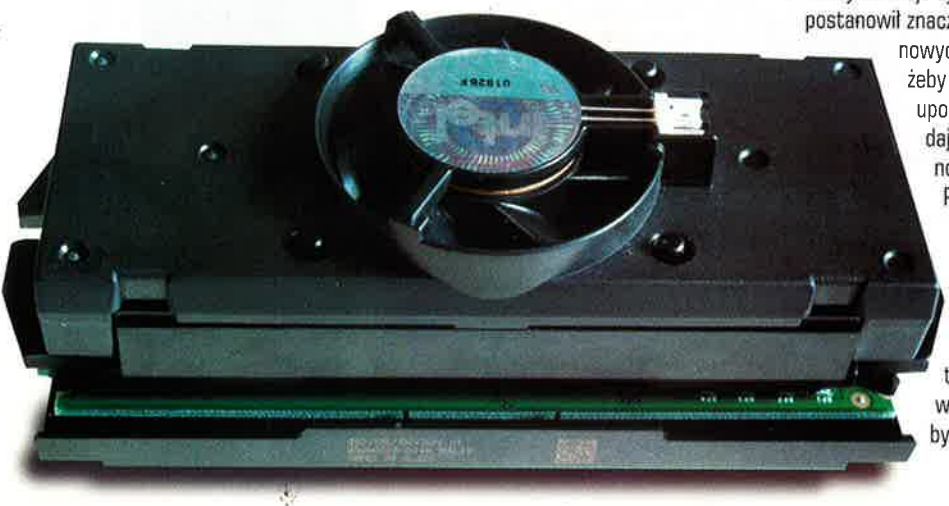
| Test | Kategoria | Jednostka | Intel Celeron 400 MHz | Intel Pentium III 450 MHz | Intel Pentium II 450 MHz | Intel Pentium II 333 MHz |
|---|---|---|---|---|---|---|
| GL Quake | 640x480 | fps | 52,30 | 52,40 | 52,40 | 52,30 |
| WinQuake | 640x480 | fps | 44,20 | 52,10 | 51,50 | 38,60 |
| | 800x600 | fps | 33,10 | 38,80 | 38,80 | 28,80 |
| Quake II OGL | 640x480 | fps | 36,60 | 38,90 | 38,80 | 35,80 |
| | 800x600 | fps | 26,70 | 27,50 | 27,40 | 26,60 |
| | 1024x768 | fps | 16,80 | 17,00 | 17,00 | 16,80 |
| Quake II Soft | 640x480 | fps | 23,00 | 26,70 | 26,30 | 19,50 |
| | 800x600 | fps | 17,30 | 20,10 | 19,80 | 14,70 |
| | 1024x768 | fps | 12,10 | 14,10 | 13,90 | 10,50 |
| Turok | D3D 640x480 | fps | 51,10 | 52,10 | 52,10 | 50,60 |
| | D3D 800x600 | fps | 38,30 | 38,90 | 38,80 | 38,20 |
| Turok 2 | 640x480 | fps | 37,80 | 41,60 | 41,50 | 35,20 |
| | 800x600 | fps | 32,20 | 33,80 | 33,60 | 31,00 |
| | 1024x768 | fps | 23,50 | 24,00 | 24,00 | 23,30 |
| Incoming | 640x480 | fps | 40,62 | 40,62 | 40,64 | 40,42 |
| | 800x600 | fps | 35,22 | 35,24 | 35,23 | 35,19 |
| | 1024x768 | fps | 24,71 | 24,76 | 24,76 | 24,66 |
| 3D Mark 99 Max | 800x600x16 | 3DMarks | 2385,00 | 2396,00 | 2395,00 | 2375,00 |
| | CPU 3D | CPU 3DMarks | 3772,00 | 4405,00 | 4323,00 | 3261,00 |
| Final Reality Software | 3D | R Marks | 3,73 | 3,96 | 3,90 | 3,75 |
| | 2D | R Marks | 3,94 | 4,64 | 4,60 | 3,56 |
| | Overall | R Marks | 4,32 | 4,71 | 4,64 | 4,18 |
| Final Reality D3D | 3D | R Marks | 0,67 | 0,73 | 0,72 | 0,62 |
| | 2D | R Marks | 3,96 | 4,73 | 4,63 | 3,56 |
| | Overall | R Marks | 2,49 | 2,85 | 2,78 | 2,29 |
| BladeEnc | 128 kbps, 180 sek. | sek. | 228,00 | 188,00 | 199,00 | 267,00 |

rozdzielczość 0.18 mikrona. Ano właśnie, będą następne wersje. W laboratoriach Intela zaprezentowano już działającą jednostkę taktowaną częstotliwością 1 GHz i nie jest to fanaberia marzycieli, ale rzeczywiste możliwości produkcyjne. Już za rok możliwe będzie kupno procesorów z zegarami 750, 800, a nawet 1000 MHz. A to będzie miało wpływ na szybkość wszystkich programów. Bardzo duży wpływ.

Na koniec części poświęconej Pentium III wypadałoby przedstawić porównanie technologii MMX2 i 3DNow! Tak, zgadza się: AMD wprowadził prawie takie same rozkazy na kilka miesięcy przed Intelem. Albowiem MMX2 i 3DNow! to w gruncie rzeczy takie same technologie. Istnieją jednak pewne, dosyć istotne różnice na korzyść MMX2. Po pierwsze rozwiązanie Intela posiada 128 bitowe rejestry danych, a AMD - tylko 64 bitowe. Tak więc, teoretycznie powinno być dwa razy szybsze. Po drugie, 3Dnow! wciąż korzysta z rejestrów znacznie ograniczając jego funkcjonalność. MMX2 otrzymał zupełnie nową, wydzieloną partię tranzystorów do własnego użytku. Stąd właśnie wysoka cena Pentium III, ale rozdzielenie koprocesora i MMX2 jest bardzo istotne. Poza tym, oba zestawy są właściwie takie same. Różnice są dosyć znaczne, ale w efekcie mogą dać średni przyrost mocy, który jednak na pewno nie będzie współmierny do przyrostu ceny. Ale to już zupełnie inna sprawa. Dodatkowo, na korzyść Intela wypada jego znaczny potencjał o którym już wspominałem. AMD nie udało się przekonać prawie nikogo do obsługi nowych rozkazów. Teraz sytuacja zapewne się zmieni.

Tyle o Pentium III. W jego cieniu wciąż rozwijane są jednak technologie przeznaczone dla graczy. Właśnie wprowadzono do sprzedaży jednostki Celeron o częstotliwości taktowania od 366 do 433 MHz. Jakby na moje życzenie, Intel postanowił znacząco zmienić wygląd nowych CPU. Chyba po to, żeby jeszcze bardziej je upodobnić do K6-2. Nie dajcie się jednak zwieść: nowa obudowa (zwana PPGA lub Socket 370) jest tylko fasadą. Te procesory różnią się wyłącznie częstotliwością taktowania. Oczywiści w założeniach Intela było wymaganie posiadania nowej płyty głównej, ale na szczęście pojawiły się już specjalne, niedrogie przejściówki, o których pisaliśmy już w poprzednim numerze. Umożliwiają one montaż nowych Celeronów w dowolnej płycie ze złączem Slot 1. Testowany Celeron 400 był wyposażony w 128 KB cache'u (jak wszystkie pozostałe nowe modele) i dzięki temu wypadł bardzo dobrze w testach, często przewyższając analogiczny model Pentium II. Ze względu na niską (hhm lepiej chyba powiedzieć rozsądną) cenę świetnie nadaje się także dla graczy. Pewnym minusem jest utrzymywanie się przy magistrali systemowej taktowanej zegarem 66 MHz. Pentium II o tej samej częstotliwości ma już szynę 100 MHz. Takie rozwiązanie na pewno obniża koszt, ale razem z nim także wydajność. Myślę jednak, że jest to rozwiązanie słuszne, gdyż dla większości użytkowników zmniejszenie ceny o kilkaset złotych jest ważniejszym czynnikiem niż spadek wydajności o kilka procent. Kolejny ukłon Intela w kierunku mniej zamożnych, czyli znacznej większości komputerowych graczy.

Czas kończyć. W podsumowaniu części o Pentium III napiszę chyba to samo, co w przypadku K6-2: fajne, ale o zakupie należy pomyśleć dopiero wtedy, gdy pojawi się dostatecznie dużo oprogramowania. Natomiast Celeron jest jak zwykle świetnym rozwiązaniem i właściwie chyba nic się tak Intelowi nie udało jak ten procesor. A drobne utrudnienia z płytą główną zawsze można obejść. ■



Intel Pentium III 450 MHz Cena (z VAT): 2600 zł
Intel Celeron 400 MHz Cena (z VAT): 750 zł
Dostarczył: TCH Components ul. Rostafińskich 4, 02-593 Warszawa
tel. (022) 48 71 72, fax 48 12 06
www.tch.waw.pl, www.intel.com

# Diamond RIO PMP300

## Empetrójkoodtwarzacz

**Powoli, systematycznie i prawie niezauważalnie komputery opanowują wszystkie dziedziny życia. Jeszcze nie tak dawno procesory 486 były szczytem marzeń każdego komputerowca. Obecnie, o czym niewiele osób wie, są z powodzeniem montowane w kuchenkach, lodówkach, zmywarkach i całej masie innego sprzętu gospodarstwa domowego! Jest to najlepszy dowód, że niedługo każde urządzenie będzie musiało zawierać zaawansowane moduły elektroniczne, aby w ogóle działać.**

ŁUKASZ NOWAK

Tendencje te nie ominęły także świata muzyki. Nie jest już możliwe znalezienie analogowego studia nagrań. Większość z nich zawiera tak skomplikowane, cyfrowe urządzenia, że domowe pecety nie są w stanie dorównać im choćby w niewielkim stopniu. Również popularne "wieże" dysponują często procesorami DSP, których nie powstydziłby się żaden profesjonalny muzyk. Ostatnim polem, które nie zostało jeszcze zdominowane przez zaawansowaną elektronikę, jest rynek przenośnych odtwarzaczy. Istnieją co prawda różnego rodzaju alternatywne rozwiązania, ale jak do tej pory nie zdobyły one dużej popularności. Sytuację tę może zmienić przeklęty przez przemysł muzyczny standard MP3. W sprzedaży zaczynają się właśnie pojawiać przenośne odtwarzacze plików zapisanych w tym formacie. Jednym z pierwszych dostępnych w Polsce jest Diamond RIO PMP300. Urządzenie to przełamuje bariery, przeciera szlaki dla przyszłych rozwiązań technicznych.

Zacznijmy jednak od samego początku. RIO jest małym urządzeniem wielkości mniej więcej dwóch pudełek zapałek. Imponujący jest również niezwykle mały ciężar - 70 gramów bez baterii (120g z ogniwem alkalicznym). Niosąc go w kieszeni, praktycznie nie czuje się żadnego obciążenia. Zasilanie zapewnia pojedynczy paluszek AA, który wystarcza na 20 do 30 godzin ciągłej pracy. Dzięki tak niskiemu poborowi mocy, zbędny stał się zasilacz i obsługa ładowalnych akumulatorów, chociaż nie wykluczone, że w przyszłości rozwiązania te powrócą dla najbardziej wymagających użytkowników. Na samym środku znajduje się duży panel sterujący, a nad nim ciekłokrystaliczny wyświetlacz. Przyciski głównego panelu pozwalają na podstawową kontrolę nad odtwarzanymi utworami, a także cyfrową zmianę głośności, wybór trybu powtarzania (utwór, wszystkie utwory, zakres czasu) oraz na wybór losowej selekcji piosenek.

Na górnej ściance znajduje się wyjście słuchawkowe oraz drugi panel z przyciskami. Dzięki nim można obsługiwać odtwarzanie początków, prosty korektor dźwięku (trzy tryby korekcji zgodnie z rodzajem muzyki) oraz dodatkowe menu. Pozwala one na podgląd parametrów pracy takich jak rozmiar dostępnej i całkowitej pamięci, wersja firmware itp. Wszystkie informacje są wyświetlane na niezbyt obszernym wyświetlaczu. Informuje on jedynie o numerze utworu i czasie odtwarzania, głośności oraz o trybach pracy i powtarzania. Dostępne są także wskaźniki naładowania baterii i stopnia kompresji (bitrate) odtwarzanego utworu. A teraz troszkę o praktycznej stronie użytkowania RIO.

Do przechowywania plików MP3 służy wbudowana pamięć. Standardowo zainstalowane jest 32 MB, ale można je powiększyć o dodatkowe 16 lub 32 MB przy pomocy specjalnej karty rozszerzającej. Jako że jest ona produkowana w ustandaryzowanym formacie, stosowanym na przykład w profesjonalnych, cyfrowych aparatach fotograficznych, jest nadzieja, że pojawią się większe pojemności, a cena takiego rozszerzenia będzie wciąż spadała. Aby móc odtwarzać pliki, trzeba je najpierw przesłać do RIO. Wykorzystuje się do tego port równoległy (zalecany EPP), dzięki czemu cały proces nie trwa zbyt długo - transfer całych 32 MB zajmuje ok. 3 minut i 30 sekund. Służy do tego specjalne oprogramowanie, które pozwala dodawać, kasować i zmieniać kolejność plików w pamięci RIO. Jest ono bardzo wygodne i podobnie jak cały mechanizm łączenia RIO z komputerem nie sprawia żadnych problemów. Do możliwości technicznych RIO należy dodać możliwość odtwarzania plików o dowolnym bitrate (od 16 do 256 kbps), a także obsługę VBR Xinga, który koduje muzykę ze zmiennym bitrate, co daje o wiele lepszą jakość przy zachowaniu tego samego rozmiaru pliku. Istotna jest także zapowiadana możliwość wymiany firmware. Dzięki temu można mieć nadzieję, że pojawią się uaktualnienia pozwalające na przykład odtwarzać standard VQF Yamahy.

W komplecie dostarczono także "kombajn muzyczny" o nazwie Music Match. Potrafi on odtwarzać praktycznie wszystkie rodzaje plików, a także zgrywać piosenki z płyt CD-Audio i kompresować je do formatu MP3. Do tego ostatniego zadania wykorzystywany jest algorytm firmy Xing, który obcina wysokie tony (pow. 16 kHz), ale jest za to bardzo szybki. Wytrawni miłośnicy muzyki zapisanej w MP3 na pewno mają już skompletowane ulubione oprogramowanie, ale dla początkujących Music Match jest bardzo wygodny. Na dwóch płytkach znajdujących się w pudełku razem z RIO znalazło się także kilkaset megabajtów darmowej muzyki w plikach MP3. Nie są to może dzieła sztuki, ale dają się posłuchać i każdy znajdzie wśród nich coś interesującego. Ciekawostką jest to, że RIO spodobało się ludziom nazywającym siebie hackerami, w związku z czym powstało dużo ciekawego oprogramowania. Jak to zwykle z hackerami bywa, sprawili oni, że RIO jest już w pełni obsługiwane przez Linuxa, a specjalne aplikacje pozwalają używać go jako... przenośnej dyskietki do dowolnego rodzaju plików.

Zbliżając się ku końcowi, trzeba powiedzieć o drobnych niedociągnięciach, które wkradły się w

projekt Diamonda. Jak już wspominałem, wyświetlacz nie jest zbyt duży i wygodny. Nie ma mowy na przykład o wyświetlaniu informacji z TAGów. Brakuje też możliwości jakiejkolwiek ingerencji w pamięć bez komputera (np. zmiana kolejności utworów czy ich kasowanie). Wiele osób, szczególnie za naszą zachodnią granicą, byłoby także zainteresowanych bardziej rozbudowaną wersją urządzenia z wbudowanym radiem z RDS itp. Oczywiście, jak w przypadku każdej nowinki, Diamond RIO jest nieco kosztowną zabawką. Za wersję z 32 MB trzeba zapłacić ok. 1100 zł, a za każdą 16 MB kartę rozszerzeń - dodatkowe 300 zł. Nie jest to mało, ale opłaca się. Należy mieć nadzieję że dzięki rodzącej się konkurencji (podobne urządzenia zapowiedziało już wiele firm, między innymi Creative, Samsung i Sony) znacząco spadnie cena, a wszelkie błędy konstrukcyjne zostaną szybko naprawione.

Ogólne wrażenia z użytkowania RIO są bardzo pozytywne. Odtwarzana muzyka jest naprawdę świetnej jakości. Byłem zdziwiony, jak bardzo odmienna jest "interpretacja" RIO od mojej, dosyć porządnej karty dźwiękowej. Oczywiście odmienna na plus. Standardowi MP3 zarzuca się czasami, że zabija dynamikę muzyki i pozbawia jej brzmień nadających specyficzny odcień i charakter. Po przesłuchaniu tych samych plików na RIO, wszystkie "okrojone" rzeczy powróciły i całość brzmiała niemalże tak samo jak w przypadku płyty kompaktowej. Omawiając urządzenie tego typu, nie można nie wspomnieć o legalności i ochronie praw autorskich. Cóż, RIO jest tylko i wyłącznie narzędziem w ręku człowieka. Jaką muzykę się przechowuje w pamięci, jest sprawą użytkownika, a nie producenta. Dlatego trzeba pamiętać, że posiadanie plików MP3 jest legalne tylko wtedy, gdy zapłaciło się artyście za pomocą kupienia jego oryginalnej płyty. W przeciwnym przypadku popełnia się przestępstwo, które jest w naszym kraju ścigane. Powtarzam jednak - samo użytkowanie Diamonda RIO nie łamie prawa. Wszystko zależy od tego, czego się słucha.

Diamond RIO PMP300 jest zabawką niesamowitą. Muszę powiedzieć, że dawno nie miałem tak dużej ochoty na zakup testowanego urządzenia. Pomimo drobnych niedociągnięć, z których spora część może być naprawiona uaktualnieniem firmware, RIO jest świetną zabawką. Małe, lekkie i dające świetną jakość dźwięku urządzenie może się spodobać wielu osobom. Dzięki brakowi jakichkolwiek elementów poruszających się, całość pracuje bardzo długo na pojedynczym paluszku i jest całkowicie nieczuła na wstrząsy i inne zewnętrzne problemy. A wszystkim, którzy twierdzą, że cena jest bardzo wysoka, polecam wybrać się do dowolnego sklepu i spojrzeć na ceny najlepszych odtwarzaczy CD. Nie odbiega ona wcale tak bardzo od tego, czego wymaga się za RIO. Z czystym sumieniem polecam zakup Diamonda RIO i mogę ręczyć, że wszyscy będą z niego zadowoleni. ■

Diamond RIO PMP300 Cena (z VAT): 1150 zł
Dostarczył: Cadena Systems ul. Poznańska 15 62-020 Swarzędz-Jasin tel. (0-61) 817 30 22 fax (0-61) 817 30 50
www.cadena.com.pl www.diamondmm.com

# Polaroid CP1000

## Prywatność i ergonomia

**Producenci monitorów w ciągu ostatnich kilku lat bardzo poprawili jakość swoich wyrobów. Obecnie emisja szkodliwego promieniowania z kineskopów utrzymuje się na dostatecznie małym poziomie, aby nie było konieczne używanie filtrów ochronnych. Sprzedaż tych urządzeń utrzymuje się za to wciąż na dosyć wysokim poziomie. Po przetestowaniu nowego filtru firmy Polaroid, przekonałem się dlaczego.**

J-L-P

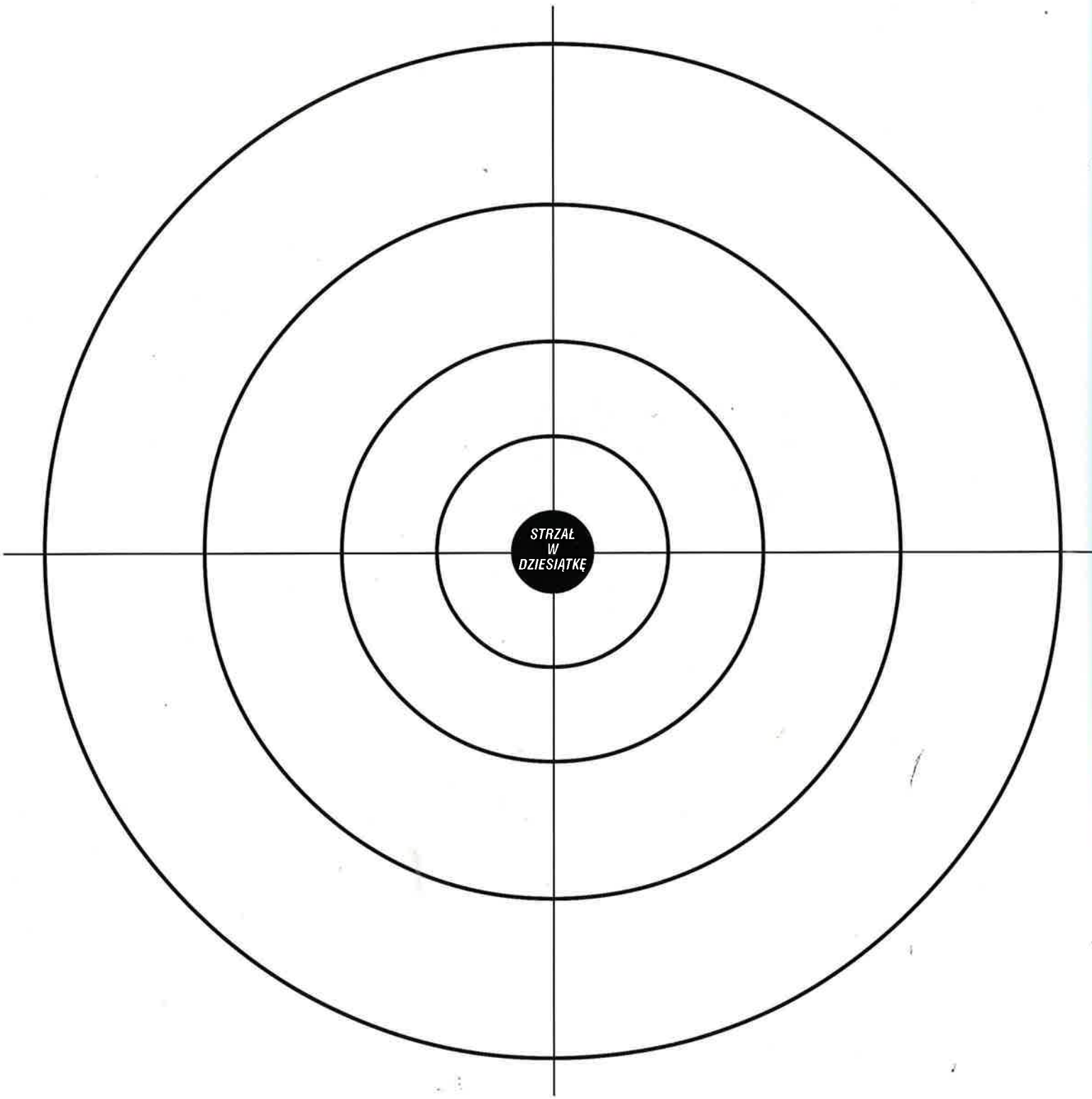
Najważniejsza niegdyś funkcją filtra była ochrona oczu użytkownika przed niezbyt przyjaznym promieniowaniem elektromagnetycznym (a dokładnie przed niektórymi fragmentami jego widma). Obecnie, ze względu na niską emisję własną większości monitorów, stała się ona poboczną. Nie należy jednak o niej zapominać. Promieniowanie może jest niewielkie, ale po ośmiu godzinach pracy z komputerem, oczy potrafią mocno poboleć. Z filtrem Polaroida, efekt ten występuje po znacznie dłuższym czasie. Zauważyli to chyba także nasi ustawodawcy, gdyż nowe prawo wymaga od pracodawców zapewnienia wszystkim pracownikom filtrów na monitor. Dlatego warto się zastanowić nad wyborem.

Polaroid CP1000 jest siedemnastocalowym, szklanym, wielowarstwowym filtrem, który poprawia komfort pracy na kilka sposobów. Po pierwsze, oczywiście, eliminuje wszelkie szkodliwe promieniowanie. Nie przepuszczając światła UV i zatrzymując 98% innego, szkodliwego światła, pozwala pracować cały dzień bez zmęczenia oczu i bólu głowy. Każdy, kto musi pracować z komputerem, wie o czym mówię. Efekt ten znają z całą pewnością także maniakalni gracze, którzy spędzają noce na przechodzeniu kolejnych etapów swojej ulubionej gry. Polacy są mądrzy po szkodzie, dlatego często słyszy się opinie o bezużyteczności filtrów. Nie wierzcie w to. Lepiej zawczasu zadbać o wzrok, niż później biegać po okulistach i męczyć się ze szkiełkami na oczach. Zdrowie przede wszystkim.

Poza zatrzymywaniem emisji szkodliwych fal, CP1000 ma jeszcze kilka ciekawych zalet. Po pierwsze redukuje odblaski i zwiększa kontrast ekranu. Przez to znacznie poprawia się czytelność wyświetlanego obrazu. Dzięki temu również zmniejsza się zmęczenie oczu przy dłuższej pracy. Po drugie, co ciekawsze, nowy Polaroid ma wbudowaną funkcję ochrony...

prywatności. Otóż, dzięki wielowarstwowej budowie, patrząc z boku, widać obraz bardzo rozmyty. Dlatego osoba siedząca przed monitorem jest jedyną która może przeczytać, co jest napisane na ekranie. Oczywiście dopuszczalne jest patrzenie z boku pod niewielkim kątem, dzięki czemu nie występują zniekształcenia dla użytkownika. Jeżeli jednak ktoś patrzy pod kątem 40 stopni lub większym, widzi tylko rozmyte kształty. Dzięki temu, każdy kto nie chce, aby mu zaglądano przez ramię, może się teraz przed tym zabezpieczyć. Ostatnią funkcją filtra jest odprowadzanie gromadzących się na powierzchni ładunków elektrostatycznych. Dzięki uziemieniu, znikają kolejne, uciążliwe zniekształcenia ekranu. ■

Polaroid CP1000 Cena (z VAT): 950 zł
Dostarczył: Ab S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel./fax (0-71) 324 05 00
www.ab.pl www.polaroid.com




Witaj w sharewareowej cyberprzestrzeni

PC SHAREWARE
www.silversherk.com.pl

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

## PC SHAREWARE

od miesiąca LIPIEC - SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Q-ACTION

od miesiąca ..LIPIEC..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

.....

*podpis zamawiającego*

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

*pieczątka firmy*

*imię i nazwisko (czytelnie)*

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca LIPIEC - SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Q-ACTION

od miesiąca ..LIPIEC..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

.....

*podpis zamawiającego*

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca LIPIEC - SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Q-ACTION

od miesiąca ..LIPIEC..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

.....

*podpis zamawiającego*

Zamawiam prenumeratę dwumiesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca LIPIEC - SIERPIEŃ ..... / 99

- ☐ trzy numery 25,50zł
- ☐ sześć numerów z CD 48,00zł
- ☐ dwanaście numerów z CD 90,00zł
- ☐ numery archiwalne .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Q-ACTION

od miesiąca ..LIPIEC..... / 99

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ PLAKATY 10,00zł

.....

*podpis zamawiającego*

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający.....

Dokładny adres

PIN:.....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł.....

podpis przyjmującego

# CD-Action tani jak barszcz!

## Czy warto płacić 14.99 za CD-Action? Nie!

### Warto zapłacić:

1. **10 zł** za numerek w prenumeracie rocznej
2. **10,50 zł** za numer w prenumeracie na 6 miesięcy
3. **11 zł** za sztukę w prenumeracie na 3 miesiące

# Nie przepłacaj! Zamów prenumeratę!

## Jak zamawiamy plakaty?

***To proste. Wystarczy, że na blankiecie prenumeraty zaznaczysz krzyżykiem okienko przy rubryce PLAKATY.***

***Dalej postępuj wedle zasad opisanych w akapicie „Jak zamawiamy prenumeratę".***

### Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od Maja opłacamy najpóźniej do 15-tego Marca, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

### Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić (np 9/98 lub wrzesień 98). Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

**UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96; wszystkich z 97 oraz 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11/98!!!**

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Ceny archiwaliów: numery 3 i 4/96 - 9zł, pozostałe - 12 zł

### Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

# Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

# Promocyjna sprzedaż Plakatów!

**W związku z nadejściem wiosny proponujemy wysyłkową sprzedaż Plakatów w cenie 10 zł.**

**Prawdziwie wiosenna promocja!**

**Wystarczy wyciąć przekaz, zaznaczyć właściwe pole i wysłać na adres redakcji.**

# 16 plakatów za 10 zł!

# LISTY, czyli ACTION REDACTION

***I cóż, panie i panowie. Kolejny roczek nam stuknął, a stuknął nas tak mocno, że nawet nie zauważyliśmy, iż za naszymi oknami robi się wiosna na całego. Czy może być coś milszego (prócz lektury tej rubryki)? Pewnie tak. ;) Dobra, dość gadania, szkoda miejsca na takie lanie wody. Zapraszamy do lektury listów! No i na IRCa - w każdy piątek od 14 do 16, na kanale #cdaction, czekamy na Was i Wasze opinie (i tu znów greetsy dla Pablooda i Messera).***

***Myśl miesiąca:* Człowiek uczy się przez całe życie, z wyjątkiem lat szkolnych.**

## Lekko wkurzony

***Przestańcie drukować listy takich hammerheadów, którzy piszą np: "Piraci są gupi bo psiez nich nie bendzie nowych gjer" albo "Bardzo was koham bo jestescie najfajniejszym pismem". Czy oni myślą, że dostaną za to nagrodę, darmową prenumeratę, albo medal za walkę z piratami?***

Zwyczajnie: piszą co myślą. Specjalnie nie przyznajemy żadnych nagród za listy, właśnie po to, by pisali tylko ci, którzy chcą to zrobić, a nie ktoś, kto liczy, że jak napisze list, to dostanie coś w nagrodę. Dodam też, że tak czy siak wycinamy dobrych 90% pochwał z listów, które do nas docierają.

***Zaraz.... może ja też dostanę nagrodę!? A więc: Piraci to mafia i trzeba ich wygnać z kraju, wszyscy muszą kupować oryginalne gry, a cda powinno dostać wszystkie mandaty w sejmie i monopol na bycie pismem o grach!!! =dostanę nagrodę....?***

**rUFuS ot global network**

Owszem - w nagrodę zostałeś wydrukowany, mimo iż mało cukrzycy nie dostaliśmy, czytając te słodkości o CDA. A co do piratów... no, masz trochę racji.

## Junior Jedi ma problem

***(...) Dajcie solucję do TR 3 please!***

**Jedi-junior**

Już daliśmy - w Action Plusie w numerze styczniowym i lutowym.

## Aleś nas zagiął!

***(...) Mówicie, że iksujecie nazwy pism - a jak będzie gazeta o nazwie XX lub XY to co zrobicie?***

**Śmiel z Grochowa**

Potniemy się. Albo postaramy się opanować kolejną literkę z końca alfabetu, np. ZZZ. (zzzchrzzzz - chrapnął Jedi przez sen).

## Problem z EMPiKIEM

***Na sercu leży mi pewna bardzo przykra sprawa związana z dystrybucją CDA przez sieć sklepów EMPiK Megastore. Od pewnego czasu w Gdańsku następuje magnetyczne "znakowanie" pism. Wiąże się to z wyjęciem Cdków, umieszczeniem ich w osobnym pudełku i zapakowaniu w folię (podobnie jak pismo). Podczas sprzedaży osoba w kasie rozdziera folię (tę drugą), wyjmuje pudełko i rozmagnesowuje pismo itp. Pytam się czy taki proceder nie łamie prawa czytelników do otrzymywania towaru w takiej postaci, w jakiej wychodzi od producenta? Byłoby to może nieistotne, gdyby nie 3 fakty: a) nieuczciwy sprzedawca może wyjąć płytę, co mi się niestety ostatnio zdarzyło (zorientowałem się w domu), b) czasopismo często jest uszkadzane przy odklejaniu CD - np. 1/99 miał oddartą okładkę w bardzo istotnym miejscu (biedna Lara), c) magnesowanie nie działa dobrze na CD-Romy.***

**Piotr Kujawski, Gdańsk**

Postaramy się interweniować, choć za skutki nie ręczymy... Ale przecież mamy kapitalizm, konkurencję itp. Można więc kupować CDA w innych miejscach.

## O wielu rzeczach

***(...) Ogólnie CDA jest OK. Teksty na dość dobrym poziomie, dobór tematyki (...) Treść w przyzwoitym stopniu obrazuje co aktualnie dzieje się na rynku, choć zdarzają się i wpadki (...) Brakuje mi artykułów porównujących gry z tego samego gatunku, ponieważ po lekturze z osobna każdej recenzji w 8 wypadkach na 10 wynika, że najlepiej byłoby kupić je wszystkie. (...) Poza tym Wasze pismo jest ewenementem na skalę polskiego rynku pism o grach (...) zadziwia estetyką. I tu w 10-punktowej skali ocen zasługujecie na 19,5. Miło CDA położyć na półce lub biurku bez uczucia, iż burzy to ogólne poczucie dobrego smaku lub podrze się okładka. Także estetyka tego, co pomiędzy okładkami prezentuje się bardzo dobrze. (...)***

Po prostu milczymy, zażenowani i zarumienieni. ;)

***Toczy się dyskusja na temat trzeciego CD. Nie mówię ani tak, ani nie. Zależy od tego, co miałoby tam być i jak wpłynie na cenę pisma. Szczerze mówiąc nie bardzo odpowiada mi kolejny CD z demami gier (...) Demo po miesiącu-dwóch wędruje do szuflady, zaś ja wolę CD z pełną wersją gry! Ew. dobrym pomysłem byłoby zawarcie na 3-cim CD większej ilości map, poziomów do gier, nowych drużyn, patchów, sterowników itd. (...)***

My uważamy podobnie - tj. ew. 3-ci CD powinien być albo z dodatkową pełną wersją, albo demowo-użytkowy (nareszcie byłoby miejsce na patche i filmy!).

***Teraz kilka słów o tym jak krajowi dystrybutorzy "dbają" o nas. Większość nowych gier jest pisanych w pośpiechu, "na kolanie". Czas testów beta-wersji jest złem koniecznym i jest skrócony do minimum. (...) Po sprzedaży gierki dystrybutor przestaje się martwić o cokolwiek. Wiele gier zawiera błędy, o czym świadczą całe serie patchy, które możemy sobie... ściągnąć przez Internet. Żaden z dystrybutorów nie kwapi się aby nabywcę (a więc swego klienta) o nich poinformować, nie mówiąc już o dostarczeniu poprawki. Cóż, najważniejsze, że ktoś zapłacił za grę - a o resztę niech się martwi sam! (...)***

Smutne, ale niestety bardzo, bardzo prawdziwe... (choć są pozytywne wyjątki - nie powiemy kto, by nie było podejrzeń o kryptoreklamę).

***Śmieszne są wyliczenia, w których przywołuje się przykład "Jasia" zbierającego ileś tam czasu kasę na komputer, który nie kupuje potem oryginałów za 150 zł. (...) Otóż nie bierze się pod uwagę paru istotnych czynników. Ów "Jasiu" (przyjmijmy) ma 50 zł miesięcznie kieszonkowego. A więc raz na 3 miesiące mógłby kupować oryginalną grę - nie kupując sobie NIC ponadto (a kina, mecze, imprezy?). Poza tym sprzęt Jasia się starzeje i raz do roku trzeba by w niego zainwestować (...) Nasz Jasiu nie może jeszcze pracować (...) Po lekturze któregokolwiek z pism o grach ma mętlik w głowie (...) kasy nie ma (...) najlepiej więc iść do pirata. (...)***

**Maciek G. z Krakowa**

Może pointa tych rozważań nie bardzo nam odpowiada, ale w sumie masz tu wiele słuszności; młody człowiek nie ma u nas (jeśli nie posiada naprawdę bogatych rodziców) lekkiego życia, gdy idzie o gry. Ale wcale nie uważamy, by w związku z tym iść po linii najmniejszego oporu (nie stać mnie - to ukradnę albo kupię kradzione). Zawsze też może kupić kilka dobrych nowych gier w cenie 50 zł lub kupować gry z drugiej (legalnej!) ręki za sporo niższą cenę. Ps. To, co czytaliście, to może 40% pierwotnego listu; sporo interesujących tematów pominęliśmy - ale powiemy tyle (autorowi), że mamy bardzo podobne opinie. Thx!

## Pytania

***Czołem! Kupuję Was od prawie roku i przez ten czas nasunęło się kilka pytanek. Na to pytanie proszę o szczerą odpowiedź: czy recenzent grając np. w Q2 używa kodów??***

Czasami... (jesteśmy tylko ludźmi... taką przynajmniej mamy nadzieję...), ale zwykle staramy się grać uczciwie.

***W recenzjach niektórych gier, w tabelce minusy jest napisane "brak". Czemu te gry nie dostają oceny 10/10 skoro nie mają błędów (vide Carmageddon Max Pack, Chessmaster 6000).***

Ojej, pisaliśmy już o tym tyle razy... Ocena 10/10 przyznawana jest kolektywnie, tj. co najmniej kilku redaktorów musi stwierdzić, że gra jest jej warta... a to się często nie zdarza.

***Czy jak już Smuggler recenzuje jakieś gierki muszą to być takie g... jak "3D Hunting..."?***

Niekoniecznie, ale tak akurat wyszło. Nikt inny tego nie chciał. ;) No, ale to mi pasuje - pochrzanione gry dla pochrzanionego osobnika. Czyż nie?

***Ogólnie jesteście na 10,5/10,5. Poszerzyliście tipsy i AR. No i jest "NA LUZIE". COOOOL!! (...) W redakcji mówicie do siebie po imieniu, czy używacie xywek?***

**Kuba Zawodowiec**

I tak, i tak, np. do mnie praktycznie nikt nie mówi po imieniu, a jak nawet, to nie reaguję, bo po prostu jestem SMUGGLER i już. Zresztą uważam, że Kalasanty to raczej nieciekawe imię...

## JO!

***Na wstępie dzięki za PRISONER OF ICE. Szczerze mówiąc miałem wątpliwości czy warto ją uruchamiać. Myślałem że będzie ona taka jak ALONE IN THE DARK III - która (oczywiście moim skromnym zdaniem była słaba - no offence!). Ale po uruchomieniu okazała się super! (...) Zamiast PODWÓJNEGO pudełka moglibyście dawać DWA POJEDYNCZE - jeden na CD z DEMAMI, a drugi na CD z PEŁNĄ WERSJĄ i dawać do niej fajną okładkę (...)***

**PUBLIC ENEMY**

To naturalnie jest możliwe - ale na pewno wpłynie na wzrost ceny pisma. Cóż, wszystko kosztuje, w tym opakowania na CD... Aha - Twój save do TR3 dotarł do nas skopany... przyślij jeszcze raz!

## Pomocna Dłoń i oświecenie

***Niepokoi mnie to co dzieje się w dziale pomocna dłoń. Nie drukujcie dołujących ogłoszeń w stylu "szukam długonogiej blondynki, o niebieskich oczach i ciemnej karnacji, lubiącą seks, piwo, piłkę nożną i małych, grubych, łysych facetów". Mam nadzieje że nie zmienicie pomocnej dłoni na rubrykę matrymonialną?***

Nie zamierzamy, ale jeśli ktoś chce dać takie ogłoszenie, to co - mamy bawić się w cenzorów? Chociaż... może?

***Drogi Marku (Pomocna Dłoń 10/98 i inne )! Następnym razem wyślij ogłoszenie do "Sekretów Serca" lub innej gazety (tytuł mówi za siebie) o podobnej treści. CDA to gazeta komputerowa, a nie poradnik dla zdesperowanych wdowców. (...) Chciałbym (...) oświecić niejakiego Lorda Rogacza (Action Redaction 11/98). Co ty pieprzysz? Polska gra tylko w angielskiej wersji językowej? Nie wiem jaka zachodnia firma podjęłaby się tego samobójczego działania. Kto na Zachodzie kupuje chałowe, polskie gierki? (...)***

**Shotgun**

Jasne. Clash, Reflux, Książę i Tchórz, Katharsis, Reah, Mortyr, Earth 2150, Vulture, Pył - same chały? Lordowi chodziło o to, że jak tak dalej pójdzie (z piractwem), to polskie firmy w ogóle nie będą robić gier na polski rynek (tj. polskich wersji) i tym samym będziemy zmuszeni grać w polskie gry po angielsku, bo będą tylko w zachodniej wersji. Teraz czaisz?

## Różany list

***(...) W Action Redaction umieszczajcie przy każdym liście zdjęcie (wiadomo by było ile kto ma lat no i...).***

Żeby je zamieszczać - trzeba je mieć. A coś nie chcecie ich przysyłać...

***(...) Wiem, że mało dziewczyn interesuje się grami ale bez przesady - nie musicie na nie chuchać.***

Chuchanie itp. na dziewczyny sprawia nam sporo przyjemności. Szczególnie to "itp.". Mniejsza o szczegóły. ;)

***(...) Czy Smuggler jest w "stanie wolnym,".***

**Róża**

Jak najbardziej - nie. Jest w stanie wybitnie zajętym.

## Archiwalia

***(...) Chodzi mi o to, czy można zamówić na blankiecie prenumeraty tylko numery archiwalne (bez prenumeraty pisma). I ile to kosztuje?***

Naturalnie, że można! A ceny archiwaliów (i dostępne w sprzedaży numery) podane są w tekście przy blankiecie prenumeraty (poczytaj!). Można też zamówić SAME plakaty (na tych blankietach) bez prenumeraty CDA.

***(...) Można poprosić o zdjęcie Mac Abry z autografem?***

**JAG**

Rozpowszechnianie zdjęć Mac Abry zakazane jest prawem międzynarodowym, podobnie jak używanie kul dum-dum, gazów bojowych i broni biologicznej itp. środków masowego po-rażenia. ;)

## Co z tymi pełnymi wersjami?!

***Dlaczego na niektórych pełnych wersjach pisze, że stanowią integralną część pisma i nie można ich sprzedawać oddzielnie (czy nie można ich wymieniać na inne gry?).***

**Łysy z Opola**

Spoko - to nieporozumienie. Każdy, kto ma CD z pełnymi wersjami gier (tu: naszymi) może je sobie sprzedawać, wymieniać itp. (ale nie można kopiować - to już piractwo). A z tym napisem chodzi o to, że nie można np. w sklepie czy kiosku nabyć OSOBNO kompaktów z CDA (tj. bez pisma) lub CDA bez CD.

## Okładki na pełne wersje

***(...) Do każdej pełnopłytówki dodajcie okładkę - np. posiadam Timeshocka (...) kupuję nowe pudełko... (...) i brakuje mi okładki. Ładnie by wyglądały na półce płyty z Kolekcji w oryginalnych okładkach (...) PS. Laser Squad (C-64) is the best game of the world!***

**Piotr, Łasko**

Hmmm... pomysł się nam podoba! Postaramy się (w miarę rozsądnym czasie i gdy nie będzie to przesadnie drogie) coś takiego skombinować. A co do Laser Squad - szczera prawda! (To był mój pierwszy oryginał! Specjalnie po niego pojechałem do Niemiec! Mac Abra.)

## Niepotrzebne teksty

***(...) Niepotrzebnie wydrukowaliście FAQ i Pirackie Wykręty, przez to będzie przychodziło mniej listów do Waszej redakcji (może o to Wam chodzi)?***

**Johny Bravo, Gdynia**

Poniekąd. Tj. jeśli zamiast 100 listów typu "podajcie, jakie gry będą w pełnych wersjach w ciągu najbliższego roku", w ciągu miesiąca przyjdzie 10 takich letterków, to tylko na tym skorzystamy. Wiecie, jak czasem nudzi się czytać kilkadziesiąt niemal identycznych listów ("kiedy dacie, czemu nie daliście, dajcie, dodajcie" itp.) pod rząd?

## Pytania 2

***(...) Dlaczego nie chcecie pokazywać swoich twarzy? Czytelnicy chcieliby wiedzieć czy czytają artykuły 50-latków, czy 26-latków (...)***

A jaka w tym momencie różnica, ile ma lat autor? Jak ma 50 - to pewnie bzdury pisze? Pocieszę Was, że nawet Smuggler, który w dzieciństwie polował jeszcze na ostatnie mamuty ;) ma mniej więcej 2x bliżej do 26 niż 50 lat. ;))

***(...) Czy naprawdę nie możecie się ukazywać co 2 tygodnie?***

**Qra z Tychów**

Teoretycznie jest to możliwe. Ale w praktyce - trudno zapełnić te 132 strony w 2 tygodnie, no i musielibyście wydawać na nas 14,99 x 2 w ciągu miesiąca. Co - możemy zmniejszyć objętość i cenę o połowę, i na jedno wyjdzie? Otóż nie, to wcale nie jest takie proste. Zakładając, że CDA (jako dwutygodnik) miałby - powiedzmy - 70 stron i 1 CD, to i tak nie kosztowałby mniej niż jakieś 8-9 zł! Czyli w sumie płacilibyście z 16-18 zł miesięcznie za to samo, co teraz macie za 14.99. Czy to się Wam opłaca?

## Kilka refleksji

***(...) Wkurza mnie pewna sprawa. Na niektóre pytania, na które można odpowiedzieć "tak" albo "nie" Wy piszecie cały poemat (...) ale nie wynika z niego nic konkretnego.***

Ech... żebyś może podał jakieś konkretne przykłady, to odpowiedź byłaby też konkretniejsza... Problem w tym, że jeśli nawet na jakieś pytanie można odpowiedzieć jednym słowem, to autor może odebrać to jako lekceważenie (np. "czy dacie pełną wersję gry XXX" - NIE!). Staramy się zawsze uzasadniać swe stanowisko i w ogóle nie zbywać pytań jednym słowem... Czy to źle?

***(...) Zarzekacie się, że to czytelnicy tworzą gazetę swoimi listami. Więc jak dostaniecie 80.000 listów typu "dajcie jeszcze 10 CD i obniżcie cenę", to co? (...)***

To nic. Tak samo, jakby 100.000 ludzi napisało "umieśćcie redakcję na Księżycu". Takie żądania są po prostu nierealne. Natomiast listy z realnymi propozycjami i sugestiami zmian pozwalają nam na bieżąco korygować zawartość CDA. Sami zresztą zobaczcie, ile Waszych postulatów zostało spełnionych (najprostszy przykład: poszerzenie AR z 1 do 4 stron w ciągu 2 lat). Czyż nie? Gdyby nie Wasze listy, AR nadal miałby max. 2 strony... A to tylko jeden z wielu przykładów!

***(...) Dlaczego mój ksiądz od religii nazwał Was "siewcami zgorszenia", chociaż nie widział Waszych zdjęć?***

Gdyby zobaczył nasze zdjęcia, to nazwałby nas diabelskim pomiotem. ;) Zresztą wolimy nie wnikać w jego psychikę, bo i tak już jesteśmy wystarczająco mocno zakręceni.

***(...) Gdy obiecujecie poprawę, to nikt się pod tym nie podpisuje.***

**Rex Mulder**

Po prostu tyczy się to całej redakcji :) (a w szczególności naszego redakcyjnego kolegi Jurka Poprawy :))).

## Ewolucja

***(...) Pamiętam gdy po raz pierwszy sięgnąłem po CDA (...) wasz debiut był wspaniały! Od tej pory przebyliście długą drogę (...) pomimo rozmaitych wpadek (...) nadal jesteście moją ulubioną gazetą. Jednak ciągle jest mi coś tu nie tak. Chodzi o cenę. Cały czas drożejecie i najlepsze działy zostały usunięte (poradnik hackera), który ni stąd ni zowąd pojawił się w Action Plus (...)***

**Doda ze Szczecina**

No cóż - drożejemy, jak wszystko w tym kraju (czy ktoś zna jakieś czasopismo, niekoniecznie o grach, które od kwietnia'96 nie zdrożało?), ale, jak sam wiesz, w zamian za wyższą cenę dajemy też coraz więcej stron, CD, pełnych wersji itp. Poradnik Hackera z założenia nie miał być stałym działem - Draco przekazał Wam wszystko, co sam potrafił... i co miał mówić dalej - wiersze? ;) W Action Plus leci teraz nieco "face-liftingowana" wersja jego porad; specjalnie daliśmy je do Plusa, by starsi stażem czytelnicy nie oburzyli się, że ponownie drukujemy te same - niemal - teksty (a nowsi stażem, gdy chcą - mogą się z nimi zapoznać).

## Sporo o wszystkim

***(...) Wszedłem ostatnio do sklepu komputerowego, patrzę a tu dupnymi literami pisze "OBNIŻKA CEN". Wow - pomyślałem. Rzuciłem okiem: Prisoner of Ice - 120 zł, East Front - 120 zł, Alone in the Dark - coś około sety. I to się nazywa obniżka cen?! (...) Uświadomiłem sobie, że gry, które dajecie są całkiem DARMO.***

Prawda? A niektórzy nawet robią na tym dodatkowe interesy. Rekord pobił gość, co napisał, że opchnął GT Racing'97 kumplowi, który nie czyta Actiona za... 70 zł. Pogratulować tylko zmysłu do interesów i współczuć tym, którzy nie czytają CDA. ;)

***(...) Odnośnie brata Qqryka*** [policjanta, który popiera, że Qqryk kupuje pirackie kopie gier - redakcja] ***to ten człowiek zaprzecza sam sobie. Przez osiem godzin walczy z przestępczością, a przez drugie tyle gra w pirackie gry, pakując piratom do kieszeni złotówki, które zarobił narażając zdrowie i życie. I nie musiałbym tego pisać, gdyby nie Wasza odpowiedź "skoro polska policja popiera (nieformalnie) dokonywanie przestępstw". To jest kompletna bzdura. Mój ojciec jest policjantem (...) zajmuje się przestępstwami gospodarczymi (...) i nie pozwala mi kupować u piratów.***

Pisząc "policja", nie mieliśmy naturalnie na myśli całej policji w Polsce. To tyczyło się konkretnego przypadku - podobnie jak Ciebie, zniesmaczył nas fakt, że policjant pochwala to, co ma za zadanie zwalczać. Nie wątpimy, że jest to margines policji i mamy nadzieję, że żaden uczciwy policjant, jak i ich rodziny, nie poczuły się dotknięte takim uogólnieniem (a jeśli tak - to gorąco przepraszamy).

***(...) Jedna rzecz mnie dziwi. Spróbujcie wyobrazić sobie taką sytuację: właśnie kupiłeś sobie nowe ciuchy i przychodzisz w nich na imprezę. (...) Koledzy otaczają Cię i podziwiają (...) i zadają pytanie: "stary, fajne spodnie - są oryginalne?". Co im odpowiesz: "nie, nie są oryginalne"? Z pewnością kumple Cię wyśmieją, bo kupujesz szmaty u Ruskich. A gdy powiesz, że są oryginalne, koledzy pomilczą, oglądają... zazdroszczą. A teraz wstawmy w to miejsce gry komputerowe. I co? Tu już nie przeszkadza im, że to nie oryginały i kupione u tych samych Ruskich. Przeciwnie - uważają, że dobrze zrobiłeś. Przyznajcie mi, że zachowania ludzi są dziwne. To już zadanie dla psychologa (...)***

Nic dodać, nic ująć...

***(...) To czytelnicy powinni decydować jakie pełne wersje gier chcą dostać. Przeprowadźcie ankietę w tej sprawie (...) I nie mówcie, że będziemy sobie robić jaja, pisząc Quake 2, Unreal - w końcu to leży w naszym interesie.***

O, sprawa wcale nie jest taka prosta. Po pierwsze wiele osób i tak napisze: Quake 2 i Unreal. Możemy się o to założyć o dowolną stawkę. Po drugie zakup pełnej gry to naprawdę ciężka sprawa - to nie jest tak, że dzwoni się do firmy X i mówi "chcemy od Was grę XX - ile? I kiedy wysłać kasę?". Taki zakup to sporo rozmaitych podchodów, negocjacji itp. A ponadto wiele firm po prostu nie chce sprzedawać swoich gier do publikacji na Cover CD w jakimkolwiek piśmie. Nie - i już! Uwierzcie nam, że robimy, co możemy, by zdobyć jak najatrakcyjniejsze tytuły - na miarę posiadanych środków (a kopalni diamentów ciągle nie mamy...). Owszem, możemy zrobić sondaż na zasadzie "co chcielibyście widzieć na CD" - ale naprawdę nie możemy zagwarantować, że zdobędziemy prawa do tych gier, które wytypujecie. Warto więc robić Wam darmowy apetyt?

***(...) Recenzujecie dużo gier w miesiącu. Piszecie recenzję, przechodzicie następną, piszecie recenzję... Czy powracacie do ulubionych tytułów?***

Naturalnie - ale w domach. W pracy nie ma czasu na sentymenty. Choć czasem po pracy grywamy sobie po sieci w rozmaite giery... (Quaki, Starcrafty itp.).

***(...) Pomimo, że większość ludzi, którzy do Was piszą, wychodzą na młotków, to myślę że na listy odpowiadacie najlepiej ze wszystkich znanych mi pism (...) Odpowiedzi Waszej konkurencji to coś w rodzaju "napisz, a psycholog i lekarz odpowiedzą na nurtujące Was pytania" albo "nie obawiaj się, to zmiany zachodzące w jakże trudnym dla Was okresie dojrzewania" itp.***

**Szymon Wojciechowski**

Cóż, nasze dziwne odpowiedzi są na pewno wynikiem okresu dojrzewania, który właśnie przechodzimy (od dobrych 10 lat... kiedy to się skończy?!). Gdy jednak dojrzejemy (albo przejrzejemy), gdzieś w 2117 roku, nasze teksty będą dużo normalniejsze i milsze w odbiorze. Czekajcie cierpliwie!

## Kawałki Mega-Qnia

***(...)Drogi Gremlinie! Nie chcę Cię obrazić, ani specjalnie krytykować, lecz Twój punkt widzenia jest nietypowy. Większość czytelników CDA, w tym ja (drugi Mickiewicz ze mnie;)), kupuje CDA głównie dla cudownego AR. Poczucie humoru redagujących ten kącik, ich inteligencja i błyskotliwość jest godna pozazdroszczenia. Odpowiadają wg Ciebie chamsko na listy?! Cóż, taką przyjęli konwencję, a ta została zaakceptowana przez ogół. To czemu sam też zdecydowałeś się napisać? Aby zostać nieodpowiednio potraktowany?! Owszem Mr Jedi i Smuggy często kpią sobie z czytelników, lecz o to nikt nie powinien się obrażać. Jak dotychczas zachowują dobry smak i nie przesadzają z nadmiernym naigrywaniem się z korespondentów. Czy ludzie czytaliby AR, gdyby odpowiedzi były poważne, normalne - jak Ty mówisz? Szczerze wątpię! Piszesz o jakimś piśmie, że odpowiada normalnie na listy (może chodzi o ŚGK, skoro były tylko trzy X-y? ;)). Bawi Cię, gdy redaktorzy starają się stosować mądrą terminologię komputerową w odpowiedzi na jakieś pytanie sprzętowe? Mnie nie! Pozdrawiam i życzę więcej samokrytyki i podchodzenia z dystansem do wielu spraw.***

W ogóle to staramy się kpić z wszystkich - w tym także z siebie. Naturalnie tak, by nikogo serio nie obrazić. Odrobinka złośliwości to jak szczypta soli (nie szczypta dziewczynek!) w zupie - poprawia jej smak, pod warunkiem, że się jej dosypie z wyczuciem...

***(...) Lubię czasami przeglądać stare Actionki i często napotykam się na bardzo śmieszne teksty (z perspektywy czasu). Np. zapowiedź Unreala. Peter Pan pisał, że gra pojawi się już niedługo i, jak sądził z grafiki screenów, gra będzie wymagała P120, co może być niewystarczające nawet w przypadku, gdy będzie to P120MMX. :))) W innym artykule niejaki Mr Jedi ( ;)) opisuje Dark Forces i pisze, że prawdopodobnie recenzja ukaże się razem z tą o Jedi Knight ("już ja się o to postaram - nie na darmo się zwę, jak zwę"). :)***

Tak to już jest, jak człowiek to czyta, to sam się z siebie śmieje - cóż, rozwój techniki komputerowej (o premierach gier nie wspomniawszy) wyprzedza nawet najśmielsze spekulacje. ;) Ps. Dziwicie się skąd taki tytuł? Otóż Qń jak zwykle przysłał nam mega-liścior (ten to ma zdrowie do pisania), z czego zacytowaliśmy tylko niewielki fragmencik. Więcej znajdziecie na CD (jego list zapełniłby nam chyba wszystkie 4 strony AR....).

## Cześć Świry!

***Dzięki za Q2, Age of Empires, TR3, IzNoGoud. Jak widać, można się interesować różnymi rodzajami gier naraz i nie trzeba od razu zwoływać gangu Kwaków przeciwko Duke'om.***

To przecież oczywiste!

***(...) Ogłaszam konkurs na najgłupszą/najśmieszniejszą odpowiedź Jedi'ego i Smuggiera w AR. Do wygrania: dwutygodniowa prenumerata CDA. Adres: CD-Absurd,***

***Żadna 0/0, 00-000 Gdzieś Tam, z dopiskiem "on nas chyba robi w konia". Kilka wyjaśnień: Mam P2 700 Mhz, 30-calowy monitor, 350 Mb Ramu, 3Dfx'a z Voodoo 3. Zamierzam też wykupić prawa do CDA i zniewolić redakcję.***

**Tadeo von Ment z Jankowic**

Ogólnie ;))) Podoba się nam pomysł na konkurs, ale w nieco zmodyfikowanej wersji: znajdźcie jakąś naszą normalną odpowiedź. ;) Co do zniewolenia - wolimy tego nie komentować. Mamy perwersyjne skojarzenia.

## Dziwne pytania

***(...) Dajcie pełną wersję Franko.***

Przecież była w CDA 2/98!

***Smuggler, jak się czyta Twoją xywę?***

**Scorpion z Włocławka**

Zdaje się, że od lewej do prawej. A ponadto dość szybko. Co, chodzi o wymowę?... To brzmi ona coś jak "Dżabberloki". Przynajmniej tak (mniej więcej) wymówił ją Mr Jedi, gdy wypił kawę, w której odrobinkę wcześniej zamoczyłem swe służbowe skarpety - zanim w ogóle przestał mówić, a zaczął się dusić i ślinić.

## Inne pytania

***(...) Czy można liczyć na plakat w CDA i pełną wersję jakiegoś RTSa?***

Umiesz liczyć? Licz na siebie. :) Albo zobacz co masz na CD. Może być?

***Czy niektóre gry (np. Unreal) tak bardzo się Wam (co by nie mówić - dorosłym ludziom) podobają, czy tylko udajecie takich zafascynowanych świrów, by zachęcić czytelników do kupna danej gry?***

A jak myślisz? Niezależnie od tego, czy wspomnianego Unreala kupi w Polsce 1 czy 100000 ludzi, to i tak nie ma to żadnego wpływu na nasze pensje. (A szkoda.) Robimy to bezinteresownie. I wcale nie musimy udawać fascynacji jakąś grą - nas to zwyczajnie i pozytywnie kręci, dorosłość nie ma tu nic do rzeczy.

***Czy można wysyłać do Was swe utwory (np. krótkie opowiadanka), by zostały zamieszczone w gazecie lub na CD? I czy muszą być one na dyskietce?***

Przysyłać można, choć z góry nie możemy zagwarantować publikacji (ale jeśli tematyka będzie w jakiś sposób związana z profilem naszego pisma i będą to teksty na poziomie - to naturalnie nie ma problemu). I faktycznie lepiej, by były na dyskietce, gdyż przeraża nas wklepywanie dziesiątków tekstów...

***Czy można Was przekupić, byście np. dali jakiejś grze ocenę wyższą o 1 stopień?***

Spróbuj! Ale uprzedzam, że nie przyjmujemy już złota w sztabkach ani dolarów w banknotach mniejszych niż 1000$. A Mercedesów to już mamy tyle, że na parkingu stoją jeden na drugim... Jeszcze a propos przekupstwa: wedle naszych obliczeń, przysłaliście nam dotąd około 30.000 zł w listach do AR - niestety, wszystko w banknotach sprzed denominacji. ;( (A szkoda, bo niektórzy przysyłali dużo więcej niż wspomniane kiedyś 100 zł).

***Dobrze, że dajecie przy niektórych grach informację o brutalności. Ale chyba i tak nikt się tym nie przejmuje.***

Ale my jesteśmy kryci. ;)) Mówiąc serio, to ostrzeżenia przed brutalnością adresujemy raczej do rodziców, niż graczy (na nich działa to - jak podejrzewamy - jak dodatkowa zachęta).

**A.L. z Libiąża**

## Nowe horyzonty

***Jakiś czas temu wysłałem do Was maila, w którym między innymi prosiłem o usunięcie Królestwa Chaosu z Waszej gazety (...) Pograłem trochę w Prisoner of Ice. Spodobało mi się. Napisaliście, że jest oparta na podstawie powieści pisarza RPG. Poszukałem trochę na jego temat w Internecie. Oprócz tego natknąłem się na inne strony poświęcone tematyce RPG. Poczytałem i sięgnąłem do wszystkich moich egzemplarzy CDA. Przeczytałem wszystkie artykuły Królestwa Chaosu. Coraz bardziej mnie wciągało. (...) Teraz powoli poznaję tajniki gier fabularnych, karcianych i systemów bitewnych. Z każdym dniem coraz bardziej mi się podobają. Dzięki wam poznałem wspaniały świat, którego inaczej bym nie odkrył. Chcę wam za to podziękować. A teraz apel do czytelników CDA. Ludzie, spróbujcie zainteresować się innymi sprawami niż tylko gry (...) spróbujcie poznać coś nowego. Taką możliwość daje Wam CDA. Powinniście być im za to wdzięczni, tak jak ja.***

Tak to już jest, że największymi zwolennikami usunięcia jakiejś rubryki są zwykle ci, którzy nawet nie dali jej szansy - tj. nie starali się uważnie przeczytać choć jednej edycji od A do Z i zanalizować zawartych tam treści. A czasem - jak widzicie - się to naprawdę opłaca...

## Gry i W95/98

***(...) Mam Wasze gry, które (jak piszecie) działają tylko pod W'95. Ile z nich można uruchomić pod W'98? (...)***

**Timeshock z Pruszcza Gd.**

Hm - prawdę mówiąc nie testowaliśmy ich wszystkich pod W'98. Ale mogę uspokoić, że jeśli działają pod W'95, to istnieje bardzo wysoka szansa, iż nie będą robiły problemów z W'98. Co więcej są i takie, które sypiąc się na niektórych wersjach W'95, chodzą bez problemu na W'98 (patrz - Prisoner of Ice, który u niektórych czytelników nie lubi się z W'95).

## Fan Lary

***(...) Mimo 29 lat życia bardzo polubiłem TR2 (...) że aż przeszedłem wszystkie poziomy - co zdarzyło mi się po raz pierwszy. Obecnie chciałbym się dowiedzieć, czy istnieje w Polsce fan-klub TR?***

**Andrzej "Misiek" Leszczyński, Police**

Istnieje wiele nieformalnych fan-klubów Lary i TR. Wystarczy choćby poczytać "Forum" w paru ostatnich Pomocnych Dłoniach, by wynotować parę adresów. O oficjalnym polskim fan-klubie natomiast nic nie wiemy.

## Instrukcje w Plusie

***(...) Zauważyłem, że w Action Plus dajecie ostatnio instrukcje do gier zamieszczanych w pełnej wersji na kompaktach w CDA. Czy to tak chwilowo, czy też na stałe.***

**Geralt z Rzeszowa**

Otóż stale zamierzamy tam zamieszczać polskie instrukcje do naszych pełnych wersji gier. To źle czy dobrze?

## Why?

***Dlaczego w dziale "Na Luzie" trzymacie się tylko tematów związanych z komputerem. To staje się nudne.***

W ostatnim czasie - jak sam widzisz - jest już czasem bardziej różnorodnie. Ogólnie uważamy jednak, że skoro pismo jest o komputerach, to i humor powinien być z tego obszaru.

***Chociaż widziałem wasze twarze dalej nie wiem kto jest kto. Wcale nie jesteście tacy brzydcy.***

Pocieszasz nas... Może odważymy się jednak wychodzić na ulice przed zapadnięciem zmierzchu bez charakteryzacji?

***Na jakiej zasadzie otrzymujecie grę do zrecenzowania? Co dzieje się kiedy kilku recenzentów rzuca się na jedną grę?***

Na jakiej zasadzie? Po prostu przychodzi nowa gra i już. A gdy dochodzi do konfliktów, szefostwo pełni rolę mediatora. Choć zwykle jednak potrafimy załatwić to w swoim gronie... nieważne w jaki sposób. Czasem bywa burzliwie... A propos: Czarny, Allor i Gem.ini intensywnie trenują tae-kwon-do, w związku z czym (co łatwo stwierdzić) recenzują coraz więcej gier. Mac Abra zaś odgraża się, że kupi T-34/85 z demobilu. To tyle, jeśli idzie o nasze wewnętrzne rozgrywki.

***Tło pod recenzją Blood 2 było cool. Dlaczego jednak w większości tła są białe?***

Staramy się bowiem (choć z różnym powodzeniem), by tła nie utrudniały lektury tekstu... biel jest bezpieczniejsza!

***Pisaliście, że cena ACTION PLUS nie ulegnie zmianie pomimo wzrostu objętości! A tu co, z 2.50 na 3.90!***

No tak - ale nie przewidzieliśmy, że objętość zwiększy się od razu o 100%! Trudno byłoby utrzymać starą cenę przy takich kosztach i wyjść na swoje.

***Recenzje programów są świetne i wcale nie jest ich za dużo.***

**KEANU from Lublin**

## Uczciwość nagrodzona

***(...) Dam przykład, w firmie IPS zarejestrowałem 7 oryginalnych gierek i zgadnijcie co. Otóż na Boże Narodzenie przysłali mi... pad do gier. Nie jakiś tam czarny, jednoprzyciskowy, zwykły, nie działający badziew, ale ładny kompatybilny ze wszystkim z czym do tej pory się spotkałem, o przezroczystej obudowie i duuuużej ilości przełączników i bajerków. Niech mi ktoś pokaże pirata, który daje takie prezenty pod choinkę, to mu dam buzi. ;) Na marginesie dodam, że nie jestem krewnym prezesa IPS.***

**Rogacz**

Brawo ludzie z IPS! Tak trzymać - a na pewno zwiększycie ilość tych, którzy kupują oryginały. Rejestracja programu powinna wiązać się z - choćby symbolicznymi - korzyściami dla nabywcy; czyżbyśmy w końcu (XX wieku) mieli w Polsce firmę, która to zrozumiała? Oby tak dalej - niech inni dystrybutorzy biorą przykład z IPS!

## Chełot bejbiz

***Jestem strasznie starą (23 wiosny ;)) kobiecina, która w podeszłym wieku odkryła wspaniałość gier komputerowych. Sama osobiście przeszłam Quake 2, Heretic 2 i to samo mam zamiar zrobić z Unreal (zdaje się, że kończę). Jestem też fanką Lary, która strasznie mnie zawiodła w 3 części - gra jest potwornie trudna i po raz pierwszy nie odczuwam przyjemności z gry w Tomb Raidera. Ona przecież pada trupem co 5 minut! Zastanawiam się, jakie są Wasze odczucia co do tego sequela, ale ja mam wrażenie, że twórcom wyczerpały się pomysły i na siły urozmaicili grę za wysokim stopniem trudności.***

Chełot ma'am. Ehemm... coś w tym jest. Ale bierz przykład z Lary i "don't give up"! A ponadto dla Smugglera to wcale nie jesteś znów taka stara, nawet przeciwnie. ;)

***Poza tym uczę angielskiego dzieciaki z I i II klasy podstawówki. Rodzice są nadziani (to szkoła społeczna) i kupują im te same gry, w które gra ich zdziecinniała anglistka. Na własnej skórze poznaję zgubny wpływ Carmaggedonów i Quake'ów na nieukształtowane osobowości tych maluchów - są wyraźnie nadpobudliwi i trochę mnie martwi, co z tego kiedyś będzie. A teraz, gdy biorę z nimi numerki, zamiast trzynastu grzybków rysują mi trzynaście bazook, tanków albo machine gunów. Moje pokolenie wychowało się na grach Atari (typu dwie kreski i latająca kulka) i było OK, ale obecne gry mają zbyt dużo przemocy i martwię się, że przez to maluchy zakodują ją sobie w tym kształtującym się móżdżku. Czy myślicie o tym trochę? Pozdrawiam całą Redakcję serdecznie, a zwłaszcza tych dwóch macho, którzy odpisują na listy w Action Redaction. Nieźle się można pokłaść z Waszych ripost!***

**Stara Lara Flara**

Miło nam. :) Przemoc w grach... temat rzeka! Powiemy w ten sposób - naturalnie gry są też trochę winne... ale najważniejsze jest, by rodzice kontrolowali tak gry, które kupują swoim dzieciakom (bo kto w końcu wyklada na nie szmal...), jak też czasem łypnęli na ekrany monitorów, a nie zadowalali się tym, że "fajnie, nareszcie trochę spokoju w domu... więc niech sobie strzela", nadzorując, w co dziecię gra i jak reaguje na zachodzące na ekranie wydarzenia. Od tego są w końcu rodzice, by kontrolować i wychowywać swe pociechy na normalnych ludzi... (a my staramy się im w tym pomagać, zaznaczając szczególnie brutalne giery).

## Propozycje

***Posiadam komputer już od 7 lat (włącznie z Atari, Pegasusem i inną tandetą). Problem jest w tym, że moi kumple PC mają dopiero od roku, góra dwa, jest to czas niewystarczający na opanowanie nawet podstawowych funkcji, więc przychodzą do mnie pielgrzymki z prośbami typu "Spakuj mi to, bo plik jest za duży aby się zmieścił na dyskietkę". Więc idę i pomagam.***

***1. Myślę, że powinniście napisać co nieco na temat pakowania Zipem czy jakimś innym Rarem. Wiem że są helpy, ale na ogół są po angielsku...***

O mamo, bez urazy, ale trudno wyobrazić sobie coś prostszego w obsłudze niż np. WinRar... No dobra, rozumiemy, że mimo wszystko niektórzy mogą mieć jakieś problemy. Postaramy się zamieścić jakiś cykl porad dla początkujących (kiedyś).

***3. Jak ktoś chce mieć Wasze fotosy to niech leci do Wrocławia i czatuje przed redakcją dzień i noc robiąc zdjęcia każdemu kto się pojawi. :)***

Listonosz, czy panowie dowożący nam baniaki z mineralką mogą być trochę zdziwieni swą nagłą popularnością... ale na pewno nie odmówią autografów. ;)

***4. Jak robicie uśmiechy to piszcie :) a nie ;). Trochę to wygląda na lenistwo, ale co za problem nacisnąć shift?***

To nie lenistwo, tylko uśmiech lekko ironiczny, z przymrużeniem oka. :) i ;) to bynajmniej nie to samo (choć podobne).

***5. Dajcie jakieś historyczne dema np. Doom, Wolfenstein 3D czy Dune 2.***

A wiesz, że mamy takie plany? Problem w tym, że kiedyś

po prostu nie robiło się demek gier i wiele takich klasyków nie ma dem... Ale może damy je w całości, by zobaczyć, czym jarali się kiedyś starsi bracia?

***Pozdrawiam Was wszystkich i życzę Smugglerowi szybkiego powrotu do zdrowia psychicznego (o ile to możliwe :).***

**Andrzej "Lothar" Tunkiel ze Swarzędza**

To mi źle życzysz. Dawno już nie czułem się tak wspaniale, od momentu, gdy mi szajba odbiła i wcale nie tęsknię za powrotem do "normalności".

## Parę pytanek

***(...) Co z Warcraft Adventures?***

Cóż, gracze się burzą i ślą listy protestacyjne, producent zaś taktownie (?) milczy. Miejmy jednak nadzieję, że ugnie się przed naciskiem i ją kiedyś zrealizuje. Jak coś będziemy wiedzieć, natychmiast damy znać!

***(...) Jak mogła się Wam podobać gra Unreal?!***

Jak? - ooo, bardzo. ;)

***(...) Pomysł, aby oryginalne gry były w cenie pirackich nie jest zły, w końcu sprzedawałoby się ich więcej.***

Niewątpliwie. A jakby np. PC-ty w porządnej konfiguracji kosztowały tyle co GameBoy albo gdyby Mercedesy 500 SL sprzedawane były w cenie Fiata 126p - to dopiero zwiększyłoby ich zbyt... Ciekawe, czemu producenci jeszcze tego nie robią? Głupi czy jak?

***(...) Dotąd nie daliście jeszcze RPG w pełnej wersji. (...)***

**Ona z Bestwiny**

Mamy nawet parę świetnych gier na oku; jeszcze w tym roku puścimy jeden z RPGowych GIGAhitów. Ponadto w 13/97 był RPG Tower of Souls (a były jeszcze i inne RPG).

## Ach ci fani

***Smugglerze i Mr Jedi - uważam, że jesteście świetnymi facetami, nawet jeśli można się Was przestraszyć.***

Co znaczy "można"? - nas TRZEBA się bać! O ile naturalnie ma się choć trochę dobrego gustu i instynkt samozachowawczy. ;)

***(...) Niektórym graczom poważnie zaczyna odbijać, po prostu wpadają w paranoję. Fani Quake obrażają się o każde słowo krytyki na temat tej gry (tak na marginesie, to teraz dopiero zaczną na Was pluć za 3-cie miejsce Q2 w kategorii gier FPP). I jeszcze te wszystkie głupie kłótnie typu co jest lepsze: Quake czy Unreal. Niedługo gracze zamiast siedzieć przed monitorami wyjdą na ulice i będą się z sobą bić jak szalikowcy (może by tak robić szaliki z nazwami gier?). Druga rzecz to fani Lary. Ludzie, czy odczuwacie taki niedobór lasek, że wpatrujecie się w sztuczną panienkę, która nie istnieje i nigdy nie będzie istnieć. Pod tym względem mądrzejsze są fanki Backstreet Boys - oni przynajmniej istnieją. O fanach Star Wars już w ogóle nie wspomnę, ci to już dochodzą do takiej paranoi, że niedługo zaczną budować kościoły z Lukiem na ołtarzu. Bez przesady, ludzie, opamiętajcie się. (...) Specjalne całuski dla Mr Jedi***

**??? z ???**

Miejmy nadzieję, że autor(ka?) tego listu jest dziewczyną... [szczególnie mnie to niepokoi, w związku z całuskami - Jedi]; pewna podświadoma niechęć do Lary (i jej fanów) jakby to sugeruje (i nie tylko zresztą to). Faktem jest, że niektórzy fani rzeczywiście przeginają ze swoją miłością do ukochanych gier i traktują to ze śmiertelną powagą - a to przecież TYLKO gra...

## Ciekawa kalkulacja

***Wiecie ile kosztuje nagranie płyty i sam krążek + pudełko i instrukcja? Zrobienie kosztuje może 15 zł. Gdyby dystrybutor sprzedawał po 20 zł to sprzedałby ich 100 w np. Krakowie i zarobiłby 2000 zł; w całym kraju może 18 000 zł na jednej grze; nagranie 400 egzemplarzy kosztowałoby 6000 zł a 6000 zł na prawa autorskie 4 000 zł na resztę, a przecież dystrybutorzy nie sprzedają jednej gry naraz! A nawet jeśli nie to więcej osób by kupiło grę za 25-30 zł niż 125-130! I niech mocz... znaczy się moc będzie z Wami!***

**Meny peny kumpel Sisioka z Tarnowa**

Fajnie się czyta takie kalkulacje - choć niestety, nikogo nie obrażając, autor nie ma specjalnego rozeznania w zawiłościach tego rynku i ponoszonych tam kosztach. Zapomina, że dystrybutor musi np. zapłacić POTĘŻNE pieniądze za prawa do zamieszczenia gry, które naprawdę windują cenę w górę. (6000 zł za prawa do np. Q2? - buachachacha!) Musi płacić rozmaite podatki, ZUS, chorobowe, pensje swoim pracownikom i ponosić naprawdę wiele innych kosztów. I to wszystko, chcąc nie chcąc, "wrzuca" w cenę gry - bo przecież musi skądś brać na to pieniądze... Nie twierdzimy, że ceny gier NIE mogą być niższe - bo mogą. Ale nie czekajcie z założonymi rękoma, aż same z siebie spadną, tak jak nikt rozsądny nie liczy chyba, że zrobi majątek, znajdując na ulicy portfel z 1 mln $. Kupując legalne gry, sprawicie, że koszta rozłożą się na większą ilość sprzedanych egzemplarzy i tym samym ceny ulegną obniżce... choć na pewno nie do 20 zł. Wydaje się nam, że 50-70 zł za grę to byłaby już naprawdę bardzo atrakcyjna oferta cenowa. I niech nikt nawet więcej nie pisze "niech dystrybutorzy obniżą swe ceny do ceny piratów", bo nie ręczymy za siebie!

## Kwietniowy numerek

***(...) Niezły numer mi wycięliście w kwietniu! Normalnie oczom nie wierzyłem! (...) Myślałem, że to jakiś primaaprilisowy dowcip... ale nie! (...) Kurdę, naprawdę nie wiem jak Wy to robicie. 3 CD!!! TAKIE gry!!! (cenę jakoś przełknąłem...). Dzięki Wam zaoszczędziłem sporo kasy, bo jedną z tych gier chciałem sobie właśnie kupić (zgadnijcie którą ;)), a tu... sama do mnie przyszła! (...) Jestem Wam wdzięczny do grobowej deski (...) Kasę, którą miałem wydać na tę grę przeznaczam za to na prenumeratę CDA (...) Róbta tak dalej (...) a przyjadę całować Was po rękach (...) Do tej pory czytałem kilka różnych pism o grach (...) ale od tej pory będziecie moim JEDYNYM pismem, na inne nie będę już marnował kasy (...) i to nie tylko przez te pełne wersje gier. Po prostu jesteście THE BEST (...) I jeszcze jedno: czemu 3 CD w boxie na 2 CD? Oszczędności sobie robicie?***

**Misiek, Opoczno**

To tylko jeden z wielu podobnych listów, które otrzymaliśmy po numerze 04/99. ;) Ten i tak wcale nie był najbardziej, ehem, wazeliniarski. ;) Co tu gadać - cieszymy się, że trafiliśmy w Wasze gusta. A całowanie możecie sobie odpuścić (chyba, że jesteście "pci odmiennej"), wystarczy że wiemy, iż nas lubicie. Co do 3 CD w boxie na 2... Widziałeś kiedyś box na 3CD? Raz, że jest sporo droższy. Dwa - że dużo większy i po spakowaniu 100 CDA w paczkę, ta robi się wyraźnie skośna i były problemy z np. zapakowaniem takich paczek (jedna na drugą) do TIRa itp. Tym niemniej, jeśli 3 CD będą na stałe, postaramy się coś wymyślić...

## Pozdrowienia

***(...) Chciałbym pozdrowić całą kochaną redakcję (...) ode mnie, mego brata Roberta, mamy Elżbiety i psa Abry.***

**??? z ???**

Mac Abra mocno się zbulwersował, jak przeczytał imię pieska - ale otworzyliśmy szeroko okna i jakoś na szczęście szybko wywietrzało. ;) A masz może kota o imieniu Smuggy?

## Bojowa Lara

***(...) Po przeczytaniu listu Checrona z 01/99 (...) muszę przyznać, że było w nim sporo racji, jest tylko jedno małe "ale". Muszę tutaj zaznaczyć, zanim zacznę się czepiać, ;) że szanuję opinię jego autora, choć treść listu wprawiła mnie w zdumienie. AR jest zasadniczo tworzony przez czytelników CDA. W związku z tym oraz faktem, że żyjemy w wolnym kraju (rodzice i nauczyciele ograniczający naszą wolność to tylko wyjątki potwierdzające regułę :)) - każdy ma prawo napisać co chce. Dlatego dziwi mnie irytacja Checrona (...) Fakt, że niektóre listy w AR go dołują nie jest dla mnie argumentem. Jeśli mnie coś dołuje, to tego nie robię (czytam/oglądam itp.). Tak więc uprasza się szanownych obywateli i obywatelki o większą tolerancję.***

Oooo...tóż to!

***Teraz nadszedł czas na osobistą uwagę do Sz.P. Smugglera i Jedi'ego. (...) Jestem dziewczyną, moja ksywa również kończy się na "a" (imię też ale to już było ode mnie niezależne) i na pewno nie chciałabym by którykolwiek z Panów redaktorów na mnie chuchał, a już na pewno nie Lord Y!***

Ty... ty... okrutna... ty! Łamiesz nam serca, a już Yabolowi w szczególności (wbrew xywce jest on 100% abstynentem od dobrych dwóch lat - jeśli chodziło Ci o przesycony pewnymi substancjami oddech ;)).

***(...) Zauważyłam, że dość często czytelnicy tęsknią do "młodości" CDA i początkowej kadry redaktorskiej. Częściowo się z nimi solidaryzuję, ponieważ znam "kopnięty" humor Jedi'ego*** [od Smugglera: jego poczucie humoru jest równie kopnięte jak on sam ;)] ***i trochę mi brak na łamach CDA. (...) CDA czytam dopiero od ponad roku nie wiem więc jak było kiedyś - ale muszę przyznać, że "dziś" bardzo mi się podoba.***

Stara kadra nadal pracuje w CDA, praktycznie NIKT nie ubył, choć niektórzy z powodów szkolno-rodzinno-innych mocno ograniczyli (czasowo...) swą aktywność. Możemy też już dziś zaanonsować powrót Jedi'ego do CDA (tj. osobnik ów będzie udzielał się nie tylko w AR, ale powrócił do recenzowania gier).

***(...) Odnośnie recenzji mam pewne pytanie. Często opisując jakąś grę autor wystawia jej ocenę np. 3. (...) Innymi słowy - gra jest skopana i nie warto sobie nią zawracać głowy. Dla gracza to jest plus, bo wie że nie warto bulić na nią kasy - ale co na to producenci? Czy nie macie z tego powodu żadnych problemów?***

W sumie nie. Zachodni producenci nie zgłaszają żadnych obiekcji co do ocen. A polscy dystrybutorzy - cóż, czasem pomarudzą, że stanowczo zbyt ostro polecieliśmy sobie po tej czy innej gierce, czy że nie dostrzegliśmy wielu istotnych atutów, ale za to wszystkie wady itp. Lecz jak do tej pory nikt nas jeszcze nie napadł, nie powybijał szyb, a w paczkach nie było żadnej bomby. Tak, że w sumie nie ma problemu.

***(...) No i ostatnie pytanie: czy ściąganie gier z Internetu to piractwo?***

**Lara, Drezdenko**

Z rozmaitych krakerskich "schowków", gdzie można natrafić na spiracone wersje - tak. Ale jeśli producent sam z siebie udostępnia jakąś grę, a Ty ściągasz ją dla siebie (tj. nie w celu powielenia, skopiowania i zarobkowania na jej sprzedaży), to naturalnie jest to w pełni legalne. Inna rzecz, że takich gier nie jest dużo. Naturalnie nie ma już w ogóle problemu, gdy są to wersje freeware lub shareware.

## Piractwo do potęgi

***Pewnej soboty (...) obok stoiska z pirackim softem (...) uświadomiłem sobie, że osoba, która przed chwilą mnie minęła jest dosyć znana. Odwróciłem się i patrzę. Aż nie mogłem uwierzyć! Do stoiska z pirackimi programami podszedł osobnik, który prowadzi program w TV i zaczął przeglądać płyty, aby następnie kupić kilka. Ale co - mogłem się pomylić. (...) Po około godzinie do stoiska podeszła inna dziwna osoba w kurtce i plecakiem pewnej firmy wydającej gazetę. Co się okazało - ta tajemnicza osoba również pracowała w przemyśle, który miał rzekomo niszczyć piractwo. (...) Mogę tylko powiedzieć, że już nic nie rozumiem. (...) Po co prowadzić te wszystkie kampanie, skoro sami twórcy tych działań kupują piracki soft. Jeżeli mi ktoś nie wierzy to zapraszam na giełdę komputerową do Warszawy przy ulicy Grzybowskiej, a na pewno w ciągu jednego dnia zobaczy minimum jedną znaną osobę kupującą "kradzione" oprogramowanie.***

**Skaven (email)**

Tjaaa... tylko się pochlastać połamanym kompaktem. Pocieszę Cię, że nie wszyscy tak robią... Swoją drogą, jakby policja "capła" kogoś znanego i narobiła mu ogólnopolskiego obciachu (nagłówki np. w "Pani domu": "Aktor XXX paserem!!!" ;)) - to może by coś się zmieniło?

## Kandydat na świra?

***(...) Tak ja Wy mam świra na punkcie komputerów (...)***

Tak dobrze to nie ma - my mamy świra ogólnego, ze szczególnym uwzględnieniem komputerów, a to coś dużo lepszego. ;)

***(...) Ile trzeba siedzieć przed komputerem by wyglądać tak strasznie jak Wy? (...)***

Powiedzmy, że pięć lat przez osiem godzin dziennie (minimum) powinno wystarczyć, by na Twój widok w ciemnej ulicy przechodnie sami oddawali portfele i kluczyki od samochodów. Wiemy coś na ten temat.

***(...) Jestem BARDZO szczęśliwy, że powiększyliście objętość do 132 stron. (...)***

My też. I nie jest to nasze ostatnie słowo...

***Ucałowałbym Was, gdybyście NIE dali Plakatów. Teraz jednak całuję Larę zawsze kiedy wstaję i kładę się spać, a gdy wracam ze szkoły całuję Nell Mc Andrew. (...)***

**Grinpiss**

Teraz faktycznie wierzymy, że masz porządnego świra. ;)

*WSZYSTKICH ŚWIRÓW I NORMALNYCH (JEŚLI TACY NAS CZYTAJĄ) POZDRAWIAJĄ*

*SMUGGLER & MR JEDI*
*DUET CHWACKI & WARIACKI*

# Tipsy

## Alpha Centauri

W czasie gry naciśnij CTRL + K. Wejdziesz w edytor map. Tam stosuj kombinacje klawiszy:

| | |
|---|---|
| Zmień rok | - Shift + F5 |
| Stwórz jednostkę | - Shift + F1 |
| Nowa technologia | - Shift + F2 |
| Edycja "energy credits" | - Shift + F4 |
| Edycja "faction diplomacy" | - Shift + F9 |
| Pełna mapa | - Y |
| Zabij oponenta | - Shift + F6 |
| Przełącz strony konfliktu | - Shift + F3 |
| Sekwencje video | - Shift + F8 |
| Replay | - Shift + F7 |

## Carmageddon 2

Oto WSZYSTKIE cheaty, z tych o których dotąd nie wspomnieliśmy...

Wpisz: **LAPMYLOVEPUMP** by aktywizować cheaty. Teraz wpisz:

| | |
|---|---|
| IWISHICOULDFLYRIGHTUPTOTHESKY | - latamy |
| GLUGLUG | - megabonus |
| STICKITS | - przykleja pieszych do ziemi |
| MEGABUM | - wielcy przechodnie |
| TWATOFF | - wybuchowi przechodnie |
| SUPACOCKS | - nietykalność |
| MINGMING | - naprawy |
| CLANGCLANG | - lubisz trupy? |
| BLUEBALLZ | - zamraża konkurencję |
| BLUEPIGZ | - zamraża policję |
| SWIFTYSHIFTY | - turbo konkurencja |
| PIGSMIGHTFLY | - turbo policja |
| JIGAJIG | - odbijamy się? |
| MRWOBBLEY | - galaretka... |
| DOTACTION | - piesi na mapie |
| FRYINGTONIGHT | - rentgen? |
| STUFFITUP | - zwiększa zadane uszkodzenia |
| EYEPOPPER | - hamulec ręczny |
| ANGELMOLESTERS | - nieśmiertelni piesi |
| WHIZZ | - turbo |
| SUPAWHIZZ | - mega-turbo |
| LEMMINGIZE | - piesi głupieją |
| TAKEMETAKEME | - piesi-samobójcy! |
| PILLPOP | - znajdźki |
| BIGTWAT | - kamienny samochód |
| DUFFRIDE | - ??? |
| BLOODYHIPPY | - narkotyki |
| RUBBERUP | - lepsze opony |
| LEDSLEDS | - duża grawitacja |
| EASYPEASY | - piesi chodzą wolno |
| TINYTOSS | - piesi są mali |
| FURKINELL | - turbo nutter bastard nitrous |
| HOTASS | - dopalacz |
| DIDEDODI | - ??? |
| LIQUIDLUNGE | - "sikasz" olejem na drogę za sobą |
| SKIPPYPOOS | - lubisz skakać? |
| OOHMESSYMESS | - ??? |
| XRAYSPECS | - ethereal peds |
| GETDOWN | - groovin' peds |
| FARTSUITS | - helium peds |
| LARGEONE | - sikający piesi (?!) |
| HIPPOTART | - same grubasy |
| BLOODYARTISTS | - robale |
| COWCOW | - coś na pieszych |
| OSOSTRONG | - extra pancerz |
| OSOFAST | - extra siła |
| OSONASTY | - extra agresywność |
| OSOVERSATILE | - extra wszystko! |
| OSOSTRONGSOSTRONG | - jeszcze lepszy pancerz |
| OSOFASTSOFAST | - jeszcze większa siła |
| OSONASTYSONASTY | - jeszcze większa agresywność |
| OSOVERSATILESOVERSATILE | - extra wszystko (x2) |
| STRINGVEST | - max. pancerz |
| VASTNESSES | - max. siła |
| FISTNESSES | - max. agresywność |
| SKEGNESSES | - wszystko na maxa |
| THATSALOTOFARMOUR | - extra armour slot |
| THATSALOTOFPOWER | - extra power slot |
| THATSALOTOFOFFAL | - extra offensive slot |
| THATSALOTOFSLOTS | - extra sloty na wszystko |
| STRONGBONES | - bonus armour slots |
| FASTBONES | - bonus power slots |
| NASTYBONES | - bonus offensive slots |
| LOADSABONES | - bonusowe sloty na wszystko |
| INEEDAPILL | - uspokaja pieszych (?) |
| OYPOWERUPNO | - dodatkowy power-up |
| BONBON | - możdzierz |
| GOTOINFRARED | - kamuflaż (?) |

## Enemy Infestation

Spauzuj grę i wpisz cheata, naciśnij Enter. Jeśli nie działa - zrób to jeszcze raz.

| | |
|---|---|
| gsaheal | - uzdrawia kolonistów |
| gsaroof | - usuwa dachy, gdy jesteś we wnętrzu budowli |
| gsaswap | - zmienia rasę, którą kontrolujesz (na tę, z którą walczysz) |
| gsakill | - zabija wskazanego Obcego |
| gsastop | - ??? |
| gsabog | - dodatkowa broń (BOG); leży tam gdzie spoczywał kursor w momencie wpisania tipsa |
| gsaknife | - j/w (KNIFE) |
| gsacmdr | - tworzy dowódce (commandera), w miejscu gdzie spoczyw kursor |
| gsamedi | - j/w ale dostajesz oficera medycznego |
| gsaboff | - j/w ale dostajesz technika (boffin) |
| gsawin | - wygrywasz daną misję |

## Falcon 4.0

Użyj kombinacji klawiszy

| | |
|---|---|
| CONTROL + X | - full broni |
| SHIFT - T | - zmiana pory doby |

## FIFA 99

W czasie ładowania gry wpisuj w kółko "win", a zobaczysz "Winter introduction"

## Gun Metal

Naciśnij **F8**, wpisz kod.

| | |
|---|---|
| madmax | - nietykalność |
| madmechastriesand | - amunicja |
| madcosmodna | - max. energia |
| madductape | - max. osłony |
| madmaxamillion | - dużo kasy |
| madcastlearrgh | - wygrywasz level |
| madrubyslippers | - latamy (stosuj A i Z do sterowania) |
| madbananapeel | - wyłączamy latanie |
| madbucketoweasels | - turbo mode |
| madgetoutandwalk | - wyłączamy turbo mode |

## Recoil

W czasie gry naciśnij CTRL + X i wpisz

| | |
|---|---|
| Cavalry | - nietykalność |
| Hemmit | - wszelka broń |
| Medic | - maksymalne osłony |

Uwaga: cheaty wpisujemy z dużej litery! (tj. np. Cavalry, a nie cavalry!).

## Resident Evil 2

• Kod do sejfu: **2236**

• Bonusowa broń: musisz ukończyć misję A w mniej niż 150 minut; gdy rozpoczniesz wtedy grę jako Claire, otrzymasz wyrzutnię rakiet.
W wypadku misji B należy zmieścić się w 180 minutach, nagrodą jest karabin maszynowy.

• Nieskończona amunicja: w menu screen, tak gdzie wybierasz uzbrojenie, naciśnij po kolei: up, up, down, down, left, right, left, right, przycisk aim.

nadesłał Krzychu z Olawy

## Rollcage

Wpisz na menu głównym lub spauzuj grę i wpisz:

| | |
|---|---|
| wreckedonspeed | - wolniejsze pojazdy |
| iamalazybastard | - debug menu |
| jackimflying | - wysoka grawitacja |
| bringmebackdowntoearth | - normalna grawitacja |
| bigandpink | - poziom trudności |
| flymetothemoon | - średnia grawitacja |
| networkfun | - efekty specjalne |
| givemescorpio | - "Scorpio League" |
| reflections | - mirror mode |
| trotters | -najwyższy poziom trudności |
| givemetaurus | - "Taurus League" |
| billythewhizz | - ??? |

## South Park

Naciśnij Esc w czasie gry, wybierz "Options". Teraz kliknij w dolnym lewym rogu ekranu i wpisz poniższe kody:

| | |
|---|---|
| EGOTRIP | - duże głowy wrogów |
| BEFCAKE | - nietykalność |
| SWEET | - wszelka broń + nieskończona amunicja |
| FRAMERATE | - ilość klatek na sekundę |

## Speed Busters

| | |
|---|---|
| choperview | - mapa + ujęcie z helikoptera. |
| fulofit | - dużo "nitros" |
| tagkiller | - ??? |
| notimelim | - nie ma checkpointów w trybie arcade |

## Thief. The Dark Project

Tipsy działają tylko z wersją v1.33!

• Przeskakiwanie leveli: naciśnij podczas gry **CTRL-Alt-Shift-End.**

• Kasa: dodaj linię cash_bonus w pliku dark.cfg.

• Pierwsza misja: dodaj linię starting_mission X w pliku dark.cfg, gdzie X jest nazwą poziomu, od którego chce się zaczynać (np. można zacząć od levelu assasins).

• Sekretna sala treningowa do koszykówki: wybierz trening na najwyższym poziomie. Wykonuj wszystkie polecenia aż dojdziesz do dziedzińca (courtyard). Gdy rozpoczniesz walkę z strażnikiem uderz go kilka razy, aż zacznie uciekać. Teraz szybko weź klucz, który pojawił się na stole i biegnij za strażnikiem. Gdy dojdziesz do końca znajdziesz drzwi. Wystarczy teraz użyć klucza...

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

▶▶▶▶▶▶▶ zapraszamy do LEKTURY OBOWIĄZKOWEJ:

**Superbike World Championship**

**Alpha Centauri**

**Sim City 3000**

**Lands of Lore III**

# Kup tylko 3 gry

z ww. serii,
a otrzymasz czwartą
za darmo!!

Wystarczy przesłać na nasz adres* 3 wycięte kody kreskowe**
(dolny panel opakowania)

Przesyłając 2 kody kreskowe otrzymujesz super koszulkę!

*/ IPS Computer Group Sp. z o.o.
ul. Okrężna 3, 02- 916 Warszawa

**/ dotyczy tylko kodów kreskowych z gier: Superbike World Championship, Alpha Centauri, Sim City 3000, Lands of Lore III.

**TE GRY MUSZĄ SIĘ ZNALEŹĆ NA TWOJEJ PÓŁCE!**

*Czas trwania promocji: do 30 czerwca 1999*

Grafiki wykorzystane w niniejszej reklamie są chronioną prawnie własnością Electronic Arts, Maxis oraz Fox Interactive i zostały użyte za zezwoleniem ww. firm. Wszelkie prawa zastrzeżone.

NOWE HITY W CAŁOŚCI PO POLSKU JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

Nowa strategia w czasie rzeczywistym z zapierającą dech w piersiach grafiką.

# S·A·G·A

## Rage of the Vikings

2 x PC CD-ROM

Niesamowita gra strategiczna osadzona w świecie legend i mitów Wikingów. Będziesz mógł kierować jedną z wielu ras m.in.: Krasnoludami, Centaurami, Trollami, Wikingami, czy Olbrzymami. W świat ten zostaniesz wessany dzięki wspaniałej grafice i niesamowitej muzyce, które powstały w niezrównanej w tych dziedzinach francuskiej firmy Cryo. Gra zaskoczy Cię również wieloma absolutnie nowatorskimi rozwiązaniami, jak i wieloma znacznymi udoskonaleniami:

- Wreszcie Twoimi poddanymi są również kobiety, które stanowią gospodarczą podporę klanu, oraz umożliwiają zwiększenie jego liczebności.
- W SAGA, zwycięstwo nie jest równoznaczne z totalną destrukcją przeciwnika. Wrogów możesz podporządkować chociażby uzyskując nad nimi przewagę w honorze. Upodleni przeciwnicy sami oddadzą się pod Twe rozkazy.
- Pamiętaj też o zmiennych porach roku, które wyznaczają tryb życia Twego klanu i zmuszają Cię do zastosowania właściwej strategii.
- Walcz i broń się przy użyciu magii i antymagii.
- Prowadź do zwycięstwa nie tylko Wikingów, ale i pięć pozostałych zupełnie różnych ras.
- Poprowadź dalekie, łupieżcze wyprawy morskie.
- Wymieniaj się i handluj różnymi towarami i surowcami.
- Rozkoszuj się piękną grafiką w rozdzielczości do 1024x768 z trzema stopniami powiększenia
- Oglądaj zapierające dech w piersiach przerywniki filmowe.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

**Dwie nowe gry w fantastycznie niskich cenach i polskich wersjach językowych. Pokusa nie do odparcia!**

**69 złotych**

## Witamy w świecie wielkich samolotów, pięknych stewardess i egzotycznych podróży!

Jednak jeśli myślisz, że kierowanie liniami lotniczymi jest proste, ostrzegamy, że jest inaczej.

Choć konkurencja bezlitośnie chce Cię wykołować, to niby dlaczego masz pozostać im dłużny.

Zafunduj pasażerom ciepłe posiłki, najpiękniejsze stewardessy czy wygodne obicia foteli.

No i oczywiście musisz mieć maszyny, które nie sprawiają wrażenia jakby miały się rozpaść w powietrzu.

**A więc do dzieła!**

**SZUKAJ W SKLEPACH NOWYCH GIER ZE „STREFY NISKICH CEN"**

**THE SETTLERS II: NOWE MISJE**
Nowe scenariusze oraz edytor map do gry Settlers II
**Cena: 19,90 zł**

**BATTLE ISLE 2 + TITAN'S LEGACY**
Wspaniała strategia turowa w świecie przyszłości wraz z misjami. 2 płyty CD!
**Cena: 29,90 zł**

**EXTREME ASSAULT**
Symulator futurystycznego śmigłowca z rewelacyjną grafiką.
**Cena: 29,90 zł**

**Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt**
**(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25**
wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

| Kraków | Radom | Warszawa | Warszawa | Biuro handlowe |
|---|---|---|---|---|
| ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17 | pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19 | ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18 | ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65 | Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel. (0-22) 825 71 51, 825 81 71 |

**Szukaj w sklepach: Auchan, CD Projekt, Empik, Media Markt, Office Centre, Vobis, Wirtualny Świat oraz we wszystkich innych dobrych sklepach z grami.**
**Sprzedaż wysyłkowa na terenie całego kraju: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt (0-22) 672 89 09, 0-602 69 59 25, Wirtualny Świat (0-22) 673 68 04.**